Pełna wersja: **Forsaken** + najnowsze wersje demo: STAR WARS: JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY

2xCD

LOTR: WAR OF THE RING, RETURN OF THE KING

CLICK!

7.90 zł (W TYM 7% VAT)

GRY ▸ PROGRAMY ▸ INTERNET ▸ SPRZĘT

NR 11/2003

W CENTRUM UWAGI:

nr indeksu 351555

ISSN 1509-0558

9 771509 055037 10

14 października '03



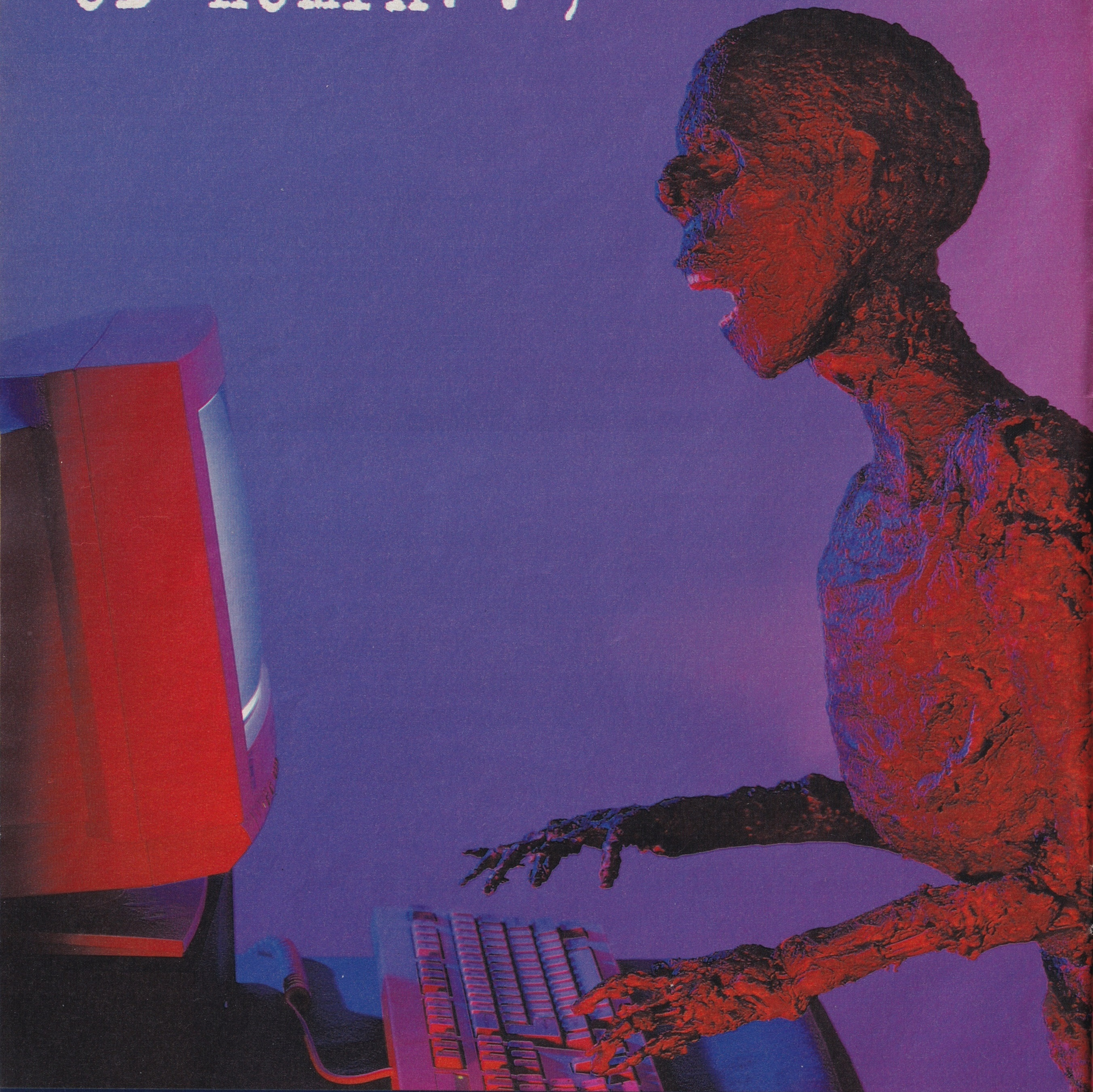

LotR: Return of the King


MoH: Pacific Assault


The Sims 2


Ultima Odyssey

NIE ODERWIESZ SIĘ OD KOMPA! :-)



NAJWYŻSZA JAKOŚĆ • REWELACYJNIE NISKA CENA

Zazdrość to doprawdy bardzo brzydkie uczucie. Niestety, dziwnym trafem wyjątkowo bliskie wielu naszym „kolegom" po fachu. Wiadomo, że nic tak bardzo nie cieszy, jak możliwość wbicia komuś złośliwej szpili – oczywiście w ramach rewanżu za publiczne mówienie o tym, co i tak jest wiadome...

Kilka takich złośliwych szpil mogliśmy ostatnio zobaczyć na stronach kilku forów dyskusyjnych, gdzie między innymi znalazły się mętne rozważania pod tytułem „ostatnie chwile pisemka C.". Zaśmiewając się do łez, czytaliśmy o tym, jak to „nieszczęsna gazecina" ledwo przędzie i na pewno nie wyda więcej, jak jeden-dwa kolejne numery... Nie zabrakło też obraźliwych epitetów określających czytelników tytułu. No cóż – mamy wolność i demokrację, więc każdy może mówić, co mu się podoba – nawet jeśli oficjalne dane z odpowiednich instytucji pokazują coś dokładnie odwrotnego... I tak po kilku miesiącach zwykle wiadomo, które z proroctw się sprawdzają, a które były wyssane z palca.

A wracając do CLICKA!, mamy dla was miłą wiadomość – w tym numerze dorzuciliśmy 20 stron, dzięki czemu mogły się zmieścić dodatkowe recenzje gier – i to bez zmieniania ceny! Mamy także ważną informację dla czytelników FANTASY, którzy licznie dopytywali się o ten tytuł – za tydzień w kioskach powinien pojawić się jej najnowszy numer. Przy okazji pragniemy przeprosić wszystkich za opóźnienie – w zamian jednak dostaniecie pismo o całkiem zmienionym wyglądzie, które – mamy nadzieję – jeszcze bardziej wam się spodoba.

redakcja



Tytuł gry 5-

Gatunek

- **Wymagania sprzętowe:** minimalne wymagania podane przez producenta — cena XX,XX
- **Gra na platformy:** PC czy też konsole? ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Producent / Dystrybutor w Polsce**
- Adres strony internetowej... jeśli jest

+ Wszystkie istotne zalety, jakie udało się nam zauważyć...

– Wszystko to, co naszym recenzentom zepsuło zabawę...

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 5

Krótki komentarz, to, o czym powinieneś wiedzieć przed zakupem tytułu. **A na koniec jednoznaczne podsumowanie: kupić, czy nie?!**

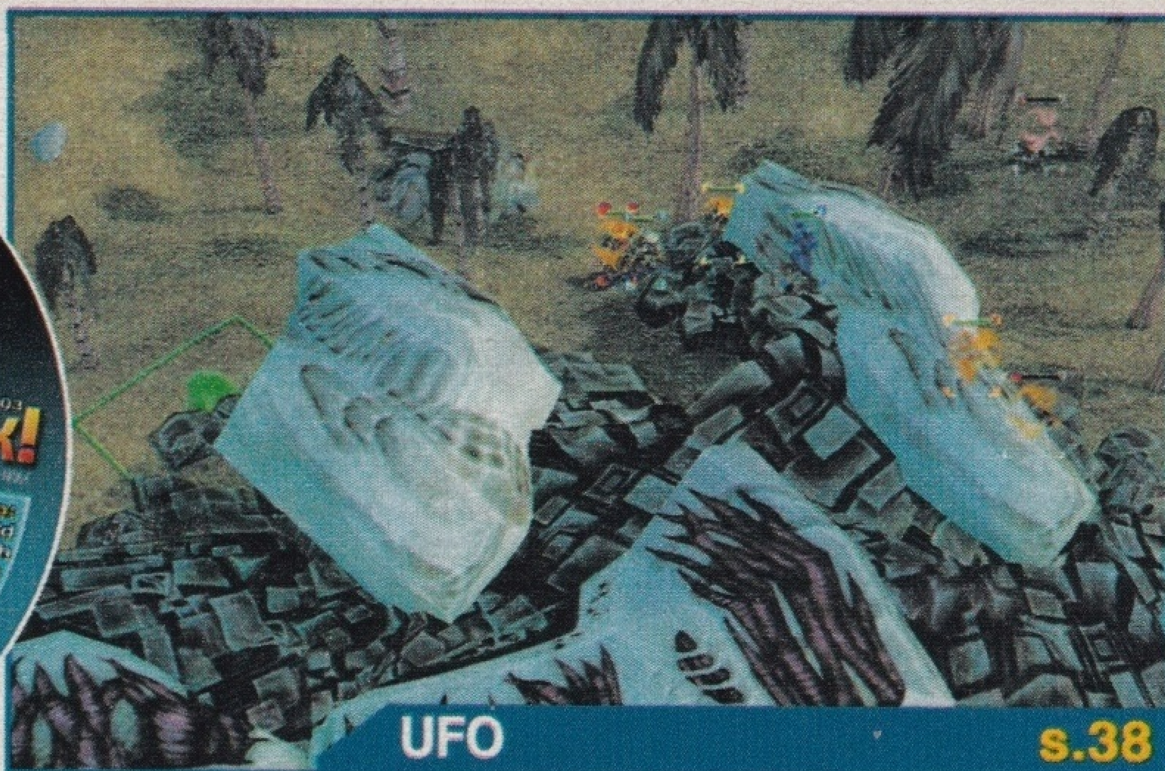
Stosujemy szkolną skalę ocen: najlepsze gry dostają szóstki i piątki, kiepskie – dwóje i pały

Co na CD?

Zapowiedzi

Recenzje


SW JK: Jedi Academy s.32


UFO s.38

Poradniki

Sprzęt


Lionheart s.28


Polanie 2 s.30

Programy

Internet

Co nowego?

Kino

Listy & konkursy


Republika: Rewolucja s.42


Dragon's Lair 3D s.50

Następny numer już 11 listopada

FORSAKEN

FORSAKEN

PEŁNA WERSJA

Tylko cieniasy nie szanują szybkiej akcji. Tylko dla leszczy knajpianych FORSAKEN jest nudną i bezsensowną strzelanką... A dla ciebie? W chwili obecnej Ziemia jest tylko złomowiskiem zdezelowanych robotów i wciąż jeszcze działających systemów obronnych wielkich kopalni złota, diamentów i szafirów. Zresztą nieważne, mniejsza o fabułę, to nie ma najmniejszego znaczenia! W FORSAKEN po prostu latasz i strzelasz do wszystkiego, co się rusza tak jak w słynnym DESCENT. Ćwiczysz refleks i pozwalasz nadnerczom produkować słodką adrenalinę... Świat jest naprawdę piękny!

UWAGA: Jeśli gra nie będzie chciała działać na twoim komputerze, spróbuj zainstalować umieszczoną na płycie łatkę. Poprawia ona współpracę programu z systemem Windows 98 oraz dorzuca nowe sterowniki graficzne.



STAR WARS JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY

DEMO WERSJA

Gratka dla wszystkich miłośników Gwiezdnych Wojen. Nowa gra z serii JEDI KNIGHT łączy w sobie elementy strzelaniny FPP i naparzanki TPP, oferuje śliczną grafikę i pamiętny klimat serii. Nie sterujesz w niej bohaterem poprzednich dwóch odcinków, Kylem Katarnem, gdyż ten przyjął ciepłą posadkę na Akademii i wraz ze Skywalkerem w profesorów się bawią. Postacią centralną dema jest za to dziwna pani z rogami na głowie (patrz okładka tego CLICKA!). Kobiecina zna się na mocy i walczy lepiej niż wygląda ;-).





LotR: WAR OF THE RING

DEMO WERSJA

Pierwsza duża strategia RTS w świecie „Władcy Pierścieni" J.R.R. Tolkiena jako żywo przypomina osławionego WARCRAFT 3. Świetna, trójwymiarowa grafika i doskonała ścieżka dźwiękowa zachwycają już od pierwszych chwil. W gotowym produkcie (początek przyszłego roku) pojawią się dwie obszerne kampanie oraz rozbudowany tryb multiplayer. Największym rywalem WAR OF THE RING jest obecnie KNIGHTSHIFT. Demo tej naprawdę fajnej strategii RTS znajdziesz na płycie z pełną wersją gry. Program stworzyli Polacy i ukazał się on w naszym kraju jako... POLANIE 2!



USZKODZONE PŁYTY?

• Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika. Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie. • Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów – płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu. • Przypominamy też, że rozwiązaniem wielu kłopotów związanych z wadliwym działaniem gier jest instalacja najnowszych wersji sterowników karty graficznej oraz dźwiękowej, a następnie reinstalacja pakietu DirectX.

BAUER

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K. ul. Motorowa 1 04-035 Warszawa

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Redaguje zespół: Piotr Moskal (redaktor naczelny) tel. /0#22/ 517-02-47, Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. /0#22/ 517-01-93, Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68, Michał Zacharzewski (dział gier) tel. /0#22/ 517-04-84, Magdalena Sulewska (korekta), Andrzej Cwalina (dział gier, mastering i reklamacje płyt CD) tel. /0#22/ 517-04-88, Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel /0#22/ 517-02-44

Dział graficzny: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze: Krzysztof Adamczyk, Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Artur Kowalski, Marcin Kułakowski, Bartosz Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Izabela Stokłosa, Maciej Waszkiewicz.

Zarząd: Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA,

Adres poczty e-mail: click@click.pl

Dział reklamy: Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel /0#22/ 516-35-19, Aleksandra Blicharz tel /0#22/ 516-35-41, Jarosław Czujak, tel /0#22/ 516-35-44, Maciej Szwajkowski, tel /0#22/ 516-35-17

Druk: Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków

ISSN 1509-0558

WANTED GUNS

GOLD. GREED. GUNFIRE.





Program dla miłośników rewolwerów oraz pastorów z piekła rodem

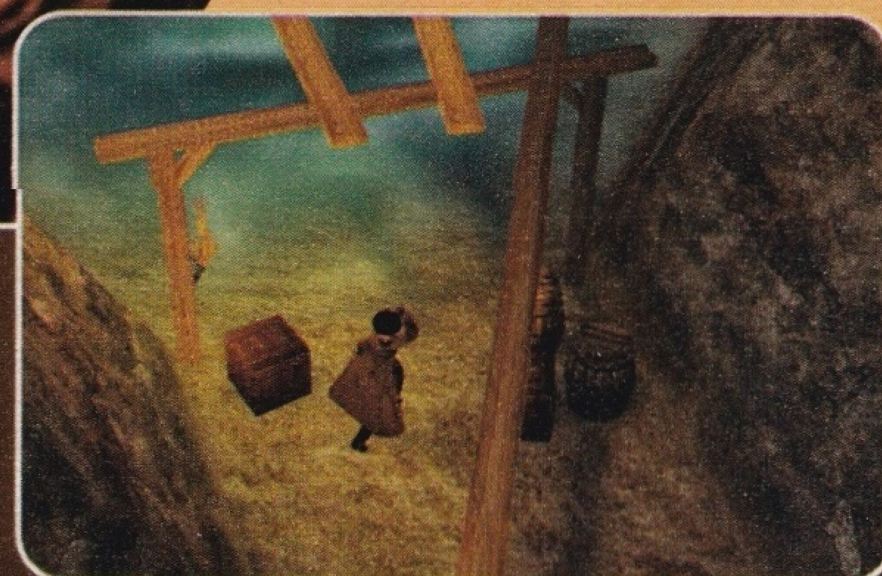




Kiedyś świat był inny, lepszy, piękniejszy. Aż po Góry Skaliste ciągnął się nieprzebyty step, poprzecinany dziewiczymi liniami kolejowymi. Budowano pierwsze linie telegraficzne, z trudem wydzierano prerii ziemię pod miasta. Lasami wciąż jeszcze rządzili Indianie, potężne bizony tworzyły stada po kilka tysięcy sztuk, zaś mustangów pasło się na łąkach wystarczająco dużo, by przeciętny obywatel nie potrafił ich zliczyć.

Oj, dawno nie było na peceta porządnej gry kowbojskiej. Od czasu premiery świetnego OUTLAWS minęło już blisko osiem lat i komputerowy Dziki Zachód zdążyły zasnuć złowieszcze ciemności. Przygoda, jaką zaoferowano graczom w zeszłorocznym FAR WEST, niewiele pomogła umierającej legendzie – program był słabiutki jak piwo karmelowe i niewielu graczy zdecydowało się zagnać doń swoje krówki. Szansę na rekultywację tego obszaru stanowi WANTED GUNS, przygotowywana przez Iridon dynamiczna strzelanina z widokiem TPP.

Głównym bohaterem jest były rewolwerowiec, a obecnie pastor Reverend Devlin. Aby lepiej zrozumieć jego losy, należy cofnąć się do roku 1852. Wtedy to południowy Meksyk tratowały kopyta koni bandy Los Gauchos, najtwardszych i najbardziej bezwzględnych bandytów, jakich widziały oczy przeciętnego gringo. Napady na dyliżanse, skoki na banki, krwawe strzelaniny, po których zostawały tylko dogorywające zwłoki szeryfa i jego zastępców, zapewniły im olbrzymią sławę, a jednocześnie ściągnęły do Meksyku całe zastępy łowców głów. Ludzie ci bez wahania wyciągali broń, a strzelali szybko i celnie. W jednym z takich pojedynków Devlin, nieformalny przywódca Los Gauchos, stracił swego najlepszego przyjaciela. Postanowił wówczas raz na zawsze skończyć z życiem zawodowego przestępcy. Upozorował swą śmierć i w ten sposób ściągnął większość kamratów w zastawioną przez wojsko pułapkę. Przy okazji zabrał całe zrabowane złoto. Świt zastał Devlina uciekającego na północ, ku słynącego z olbrzymich pastwisk Teksasowi, ku słonecznej Alabamie i bogatej Virginii. Wtedy właśnie drogę zastąpił mu jeden z byłych kamratów, przerażający Santiago Diabolo Pedraza. Swój triumf bohater gry przypłacił utratą oka. Devlin pozostawił Pedrazę umierającego i odjechał ku swemu szczęściu, ku zachodzącemu słońcu.



Minęło dziesięć lat. Wojna secesyjna zastała Devlina w niewielkim miasteczku we wschodnim Teksasie, nieopodal kryształowo błękitnych wód Zatoki Meksykańskiej. Pewnej nocy zjawiły się tam Krwawe Psy i po wyrżnięciu większej części mieszkańców uciekły ze zrabowanymi kosztownościami do Meksyku. Pech chciał, że wraz z nimi zniknęło złoto Devlina (wypoczywającego w czasie rzezi poza miastem). Rewolwerowiec wyruszył tropem morderców. Nie spodziewał się, że trop zaprowadzi go do upiornego miasteczka El Cuervo Perdido, zaś szef bandy – słynny Mercenario Perro Sangriento – okaże się tym samym człowiekiem, którego Devlin znał jako Santiago Pedraza.

WANTED GUNS to strzelanina TPP, w której nie zabraknie modnego skradania się, a także widowiskowych pościgów konnych i dramatycznej walki o uciekający pociąg (w trybie FPS!). Jej akcja zaprowadzi graczy do Meksyku, lecz pozwoli też zwiedzić kopalnię braci McCrary i górskie lasy stanu Colorado. Główny bohater „skrzyżuje pięści" z kilkudziesięcioma różnymi przeciwnikami, od zataczających się pijaczków z baru, przez klasycznych kowbojów w odmianie amerykańskiej i meksykańskiej, opłaconych Indian, żołnierzy Północy i Południa, na rewolwerowcach i łowcach głów skończywszy. Devlin będzie mógł ich wykończyć koniem (czyt. stratować), a także rozwalić z dwóch rewolwerów jednocześnie, z kilku rodzajów strzelb, a nawet ze słynnego Winchestera. Ba, jeśli zechce, ciśnie w nich dynamitem, przetnie pożyczonym od Apaczów tomahawkiem bądź przedziurawi z meksykańskiej kuszy. Przyzwoita grafika i ścieżka dźwiękowa inspirowana melodiami z klasycznych westernów dopełnią całości. WANTED GUNS nie zagrozi największym produktom gatunku, ale wśród dość przeciętnych zer (GORKY i COLD) dymu narobić zdoła.

▪▪▪ Michał „CowJoel" Zacharzewski

Wanted Guns

TPP

- Iridion Interactive
- www.wantedguns.com

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** zima 2003
- **Gra na platformy:** PC

Jedna z niewielu przygotowywanych ostatnio na pecety gier o kowbojach. Dla osób, które nawet w kiblu czują zew najdzikszego z Dzikich Zachodów...

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

PACIFIC ASSAULT

To było morze w kolorze czerwonym...





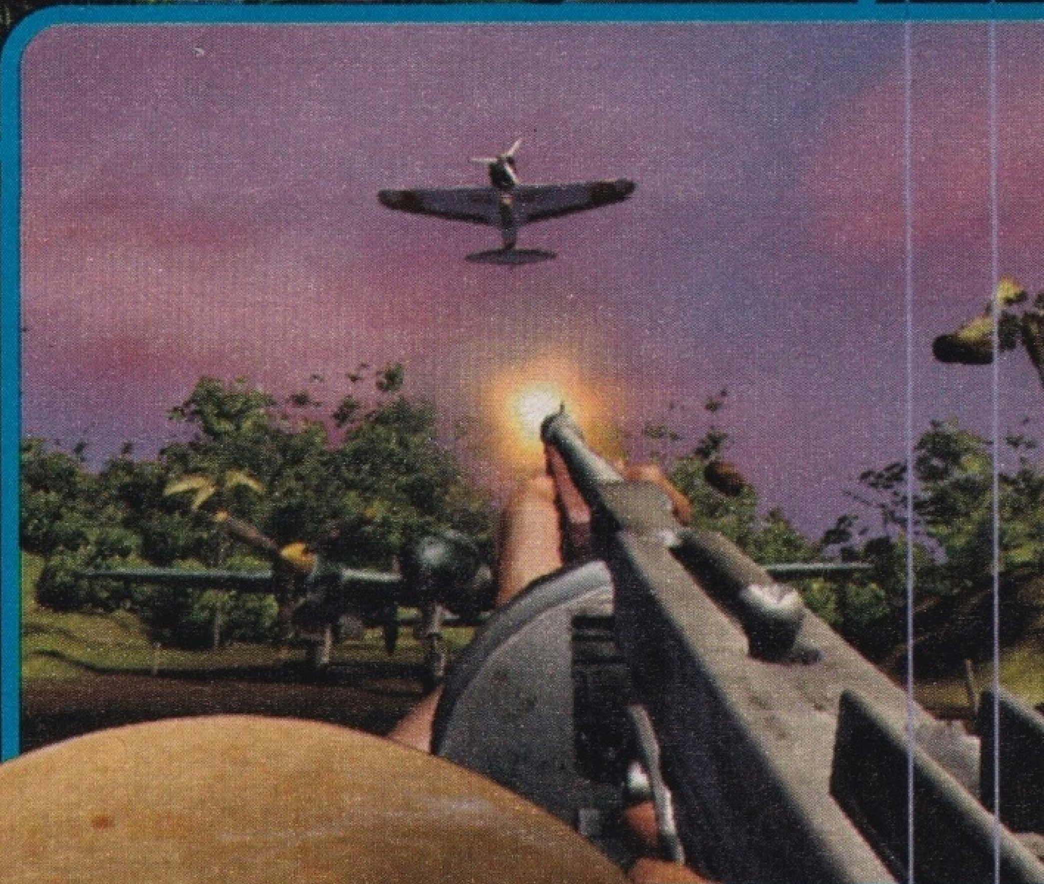
Warszawa, 11 września 2003 roku. Trwają starcia górników z policjantami. Z jednej strony sztachety i kije, koktajle Mołotowa, petardy, kamienie, noże i łańcuchy. Z drugiej – gumowe pałki, tarcze, armatki wodne i strzelby gładkolufowe. Rozentuzjazmowani wąsacze w dresach toczą pianę z ust – „Pojedziemy do Warszawy na piechotę"! Zakuci w nowoczesne zbroje strażnicy prawa tłuką kogo popadnie. Leje się krew. Ktoś pada trafiony kijem w oko. Innemu dwaj pijani z wściekłości mężczyźni łamią rękę. Prawdziwa wojna! Wojna o pracę, w której nie będzie zwycięzców i zwyciężonych.

Pearl Harbor, 7 grudnia 1941 roku. Padło już słynne „Tora! Tora! Tora!". Japońskie myśliwce z wściekłością przecinają powietrze. Bombowce zasypują port oceanem ognia, pochłaniając dziesiątki istnień ludzkich. Czterdzieści nowoczesnych samolotów torpedowych również zbiera obfity plon. Amerykanie nie pozostają dłużni. Obrona przeciwlotnicza z trudem odpiera ataki. Żołnierze błyskawicznie przegrupowują szyki i przygotowują się do śmiertelnego starcia. Za kilka miesięcy to oni będą górą. Za kilka miesięcy wojna na Pacyfiku trwać będzie w najlepsze, a słowa takie jak „Midway" czy „Guadalcanal" nabiorą nowego znaczenia. Lecz tak jak wszędzie tam, gdzie cierpią ludzie, nie będzie zwycięzców i zwyciężonych.

Gra MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT nie jest, broń Boże, trzecim przeciętnym dodatkiem do znakomitego MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT. To całkowicie oddzielny program, przygotowany od nowa i wyglądający tak, jak dobra strzelanina w 2003 roku wyglądać powinna. Silnik QUAKE 3 ARENA zostanie przebudowany pod kątem lepszej współpracy z najnowszymi kartami grafiki oraz pakietem DirectX 9.0. Zaowocuje to nie tylko lepszymi teksturami czy animacjami (twarzy, wody, wybuchów), ale i większą „głębokością" zobrazowanych lokacji. Gracz powinien mieć wrażenie, że otaczające go dżungle i plaże są jeszcze bardziej trójwymiarowe, a przez to – bardziej rzeczywiste. Gra wykorzysta też modny pakiet procedur Havok, odpowiadający za fizykę zachowania się postaci (upadki, zderzenia, reakcje na kule), zastosowany również w HALF-LIFE 2, DEUS EX 2 i polskim PAINKILLER. Ciekawostką jest ruszająca się na wietrze trawa czy towarzyszące wybuchom podmuchy powietrza. Realizm, realizm na maksa!

Jednak nie samą grafiką człowiek żyje... W MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT wcielisz się w postać Toma Conlina, młodego żołnierza oddziałów Marines, walczącego w latach 1941-43 w rejonie Pacyfiku. Wraz z nim weźmiesz udział w dramatycznej obronie Pearl Harbor, zahaczysz o wspomniany Guadalcanal, wyspę Makin, filipiński półwysep Bataan i polinezyjski atol Tarawa. Większość misji wykonasz na olbrzymich, otwartych przestrzeniach. Wojenny chaos dostrzeżesz na lądzie (całe mrowie biegających w panice żołnierzy, każdy ma własne zadania i cele), w powietrzu (setki walczących samolotów) i na wodzie. Wiele przełomowych wydarzeń, jakie ujrzysz, zostało skryptowanych, tj. zaprogramowanych od stóp do głów przez programistów. Już na samym początku zabawy gracze zobaczą spektakularny wybuch na okręcie Arizona, tyle że nie będzie on za każdym razem identyczny – wywoła różne skutki w zależności od sytuacji na placu boju.

Poprawiona Sztuczna Inteligencja zaskoczy nawet doświadczonych graczy. Japończycy doskonale współpracują ze sobą i bezlitośnie wykorzystują każdy błąd głównego bohatera. Na ich zachowanie wpłynie poziom morale: w sytuacji kryzysowej wycofają się bądź zaatakują z furią, nie dbając o własne bezpieczeństwo. Istnieje też duża szansa, że na ekranie pojawi się krew. Dyrektorzy Electronic Arts nie chcieli co prawda gry szalenie brutalnej, takiej jak POSTAL 2 czy KINGPIN, lecz wyrazili wstępne zainteresowanie większym niż w ALLIED ASSAULT realizmem. Kto wie, może tym razem morze zaczerwieni się...



Niepokój budzą jedynie przetasowania wewnątrz firmy 2015, która ponad rok temu zaprezentowała światu oryginalne MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT. Trzon jej programistów przeszedł do Infinity Ward i rozpoczął prace nad świetnie zapowiadającym się CALL OF DUTY. W efekcie PACIFIC ASSAULT robią zupełnie inni ludzie. Czy uda im się trudna sztuka przygotowania gry lepszej od oryginału? Przekonasz się o tym już na początku przyszłego roku!

Michał „Joel" Zacharzewski

MOH: AA Pacific...

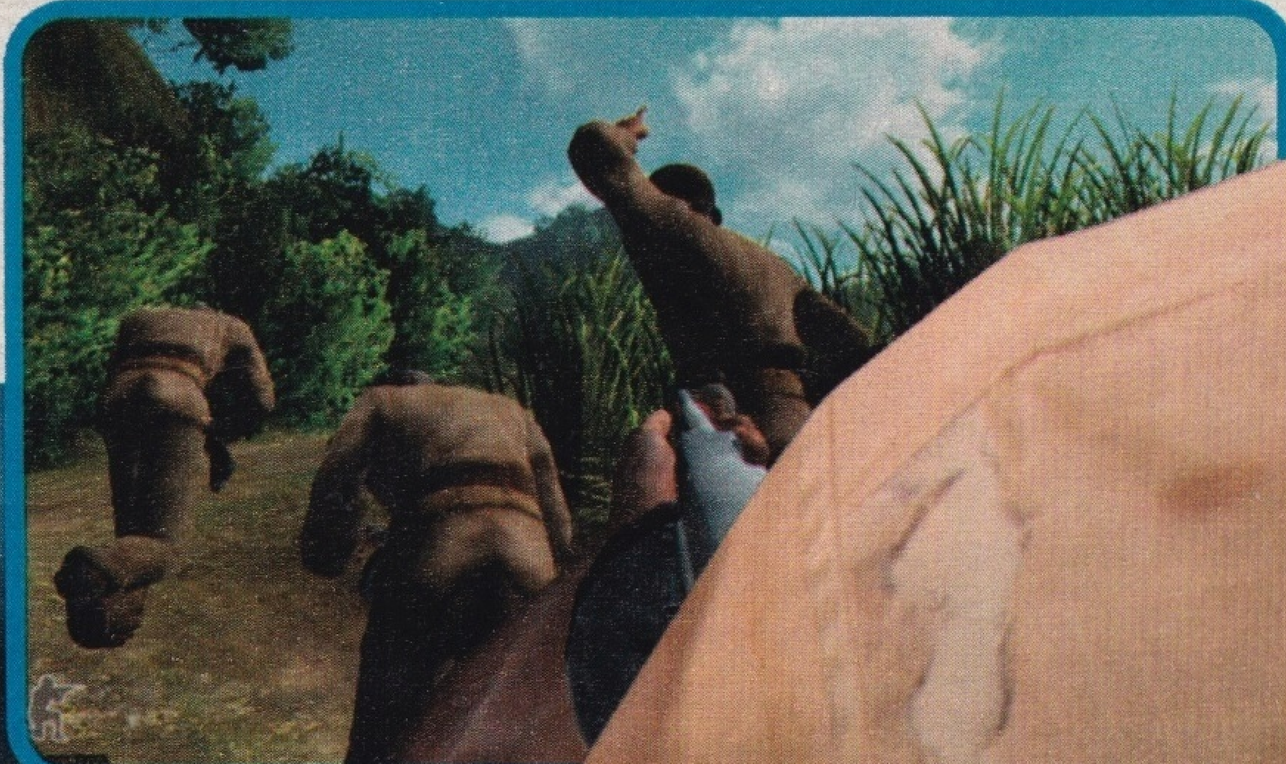
Wojenna strzelanina FPP

- **2015 / Cenega**
- **http://moh.fpp.pl**

☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** styczeń 2004
- **Gra na platformy:** PC

Tym razem zawitasz na Pacyfik. Tropikalne wysepki o piaszczystych plażach, kryształowo czysta woda, szczęk karabinów maszynowych...



Magic the Gathering Battlegrounds

Magia zawsze była chodliwym towarem. Najlepiej wiedzą o tym czarodzieje, a zwłaszcza Czarodzieje z Wybrzeża...







Już niebawem, bo w listopadzie, Wizards of the Coast – największa firma na rynku CCG (Collectible Card Games) – we współpracy z programistami z Secret Level (spece od technologii Xboxowej) ma wypuścić na rynek MAGIC: THE GATHERING – BATTLEGROUNDS, czyli grę opartą na słynnej kolekcjonerskiej karciance MAGIC THE GATHERING, właśnie obchodzącej swój 10. jubileusz.

W tej chwili trudno powiedzieć cokolwiek konkretnego o kolejnym dzieciaku WotC, skoro nie istnieje nawet publicznie dostępna wersja alfa. Bazując na informacjach prasowych oraz plotkach znajdujących się w Sieci, można w miarę (nie)bezpiecznie założyć, iż MtG – BATTLEGROUNDS będzie połączeniem ETHERLORDS z COUNTER STRIKE osadzonym w realiach medżikowej fantasy. Potrafisz sobie wyobrazić, że jesteś pół Merlinem, pół Conanem Barbarzyńcą?

MtG – Battleground
TPP RTS

- Secret Level
- www.mtggame.com

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

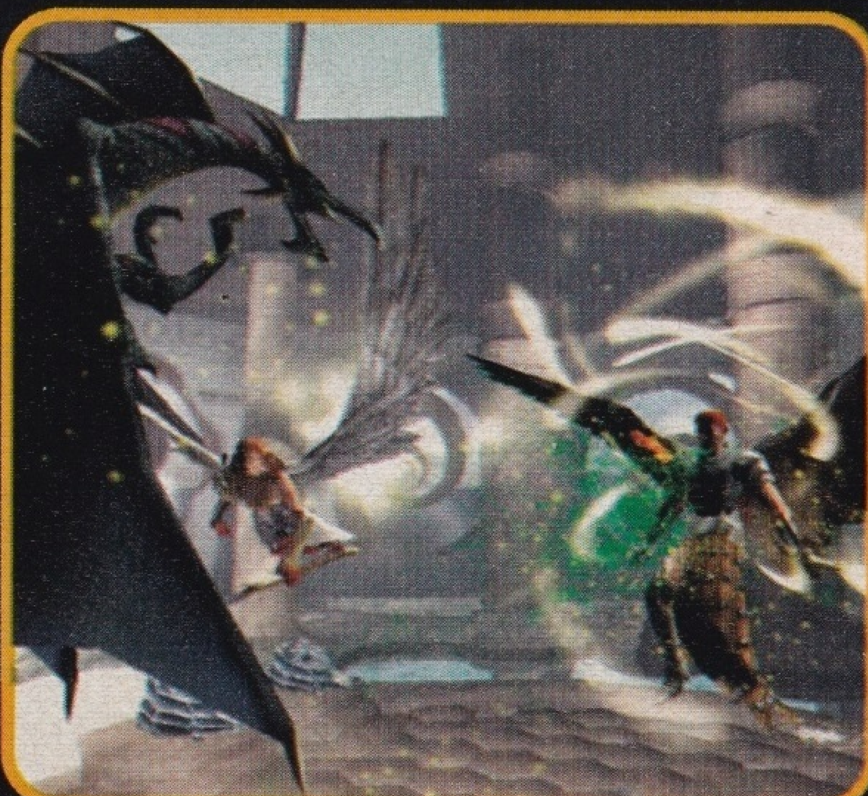
- **Premiera:** koniec 2003
- **Gra na platformy:** PC, Xbox

Uwaga! Gratka dla fanów Magic the Gathering. Na tegorocznych Mistrzostwach Świata MtG w Berlinie oglądaliśmy wersję dla Xboxa. Zrobiła dobre wrażenie

Wersja solo to podróż przez sześć odmiennych światów (w każdym czeka cię 15 misji), które zamieszkują bajkowo dziwaczne, czasami groźne stworzenia oraz potężni magowie, ukrywający przed innymi istotami prawdziwą wiedzę na temat rzeczywistości.

Jak każdy bohater, tak i ty będziesz miał za zadanie przeciwstawić się ich monopolowi na władzę, walcząc do upadłego o lepsze jutro. Twoją podstawową bronią w tej nierównej batalii będzie zwinność karateki, refleks kobry i zawsze niezbędna odrobina szczęścia. Jeśli dodatkowo będziesz mógł pochwalić się znajomością magii, którą przyjdzie ci się parać, to w zasadzie jest to gotowy przepis na sukces.

Ale o jakiej magii mowa? Otóż będzie w czym wybierać. Na ludzi pragnących dążyć do celu w zgodzie z powszechnie przyjętymi normami czeka biała strona mocy – w tutejszych kręgach kolor wiązany z nadzieją, ludzką godnością i boską transcendencją. Dla geniuszy intelektu lubujących się w finezyjnej sztuce konwersacji i manipulacji przygotowano tron błękitnych przestworzy oraz morskich otchłani. Zielone królestwo brutalnej natury to ścieżka pierwotnego instynktu, gdzie zawsze zwycięża silniejszy i lepiej przystosowany. Równolegle do niego leżą granice nieobliczalnego chaosu – krainy bezustannie płonącego ognia i wrzącej lawy – droga wiecznie niecierpliwych, niezmordowanych wędrowców. A gdy przyjdzie czas oddać cześć umarłym, nieunikniona śmierć, zwana przez niektórych nowym początkiem końca, czai się w każdym z tych miejsc. Wszystkie one przenikają się wzajemnie, tworząc nieskończoność.







MtG – BATTLEGROUNDS wydaje się być przeznaczony nie tylko dla fanów popularnej karcianki, lecz także dla tych, którzy przede wszystkim cenią sobie epicki rozmach. A to dlatego, iż przy tworzeniu gry główny nacisk położono raczej na ciekawą fabułę i wartką akcję, niż na elementy strategiczne. Dodatkowo, świat MtG ma już dosyć bogatą historię, co związane jest z popularnością kultury medżikowej (ponad 6 milionów graczy na niemalże wszystkich kontynentach), jak również z wielotomowymi powieściami pełnymi tajemniczych zakątków oraz bliskich bogom bohaterów.

Dla bardziej przyziemnej części publiczności lub uzależnionych od postrzegania swojej wartości przez pryzmat rankingów przygotowano multiplayera i możliwość gry sieciowej. Wydaje się to być ogromną zaletą programu, pozwalającą na przedłużenie jego grywalności. Zwłaszcza że w przyszłości, jeżeli pomysł chwyci, przewidywane jest też wdrożenie kolejnych rozszerzeń, zwiększających liczbę dostępnych zaklęć, a tym samym liczbę dodatkowych kombinacji.

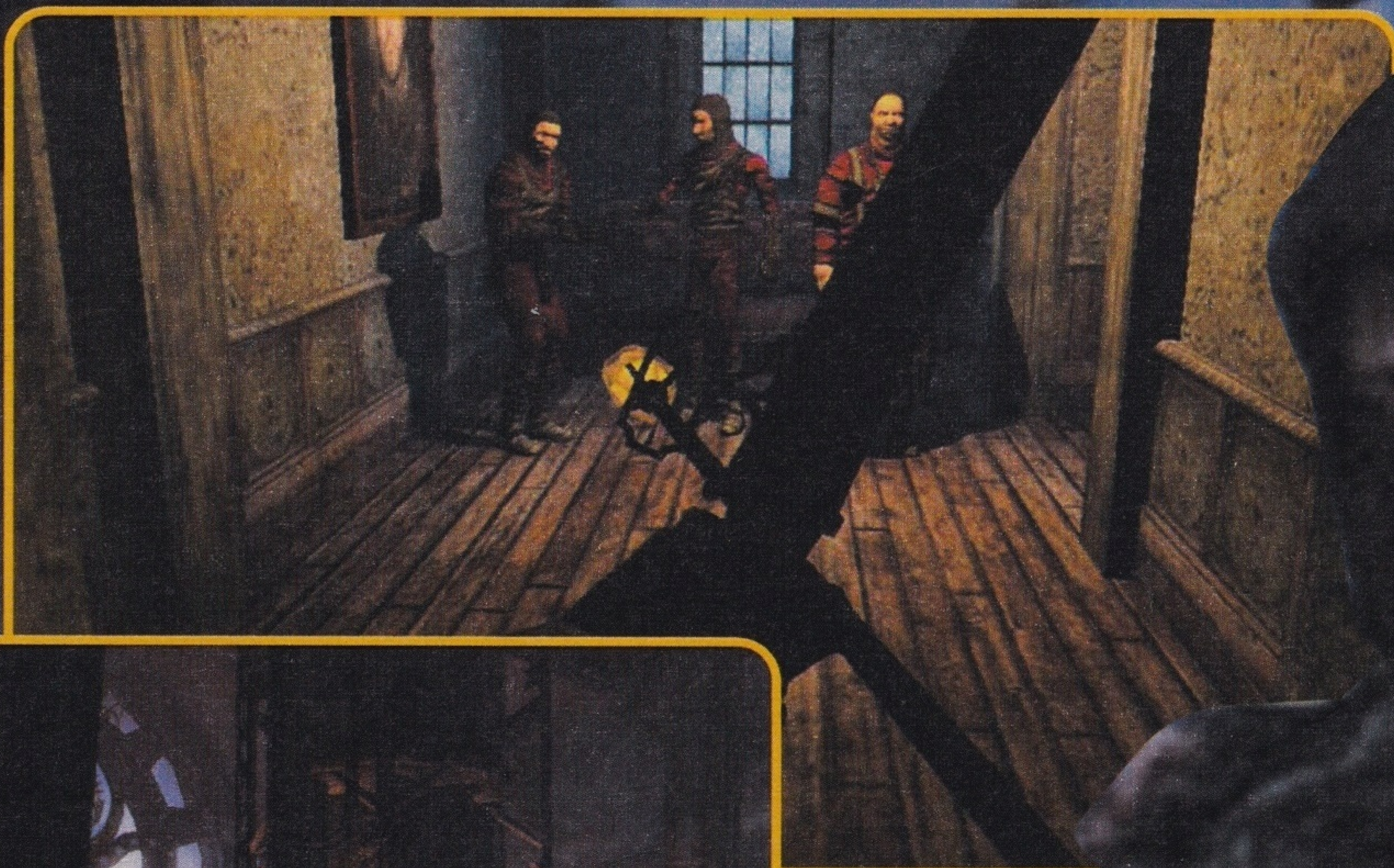
Przy wprowadzaniu MtG – BATTLEGROUNDS na rynek Wizards of the Coast konsekwentnie trzymają się założeń przyjętych przy powstawaniu tradycyjnego Magic the Gathering, które zapewniły im niebywały sukces. Dzięki ciągłej ewolucji systemu gry (lepiej dopracowane nowe edycje, rozpatrywanie na bieżąco niedociągnięć w zasadach) i pozytywnym doświadczeniom z wersją on-line firma wypływa na nowe, niezbadane wody. Oby w nich nie utonęła...

■■■ Paweł „CyberFish" Karaszewski

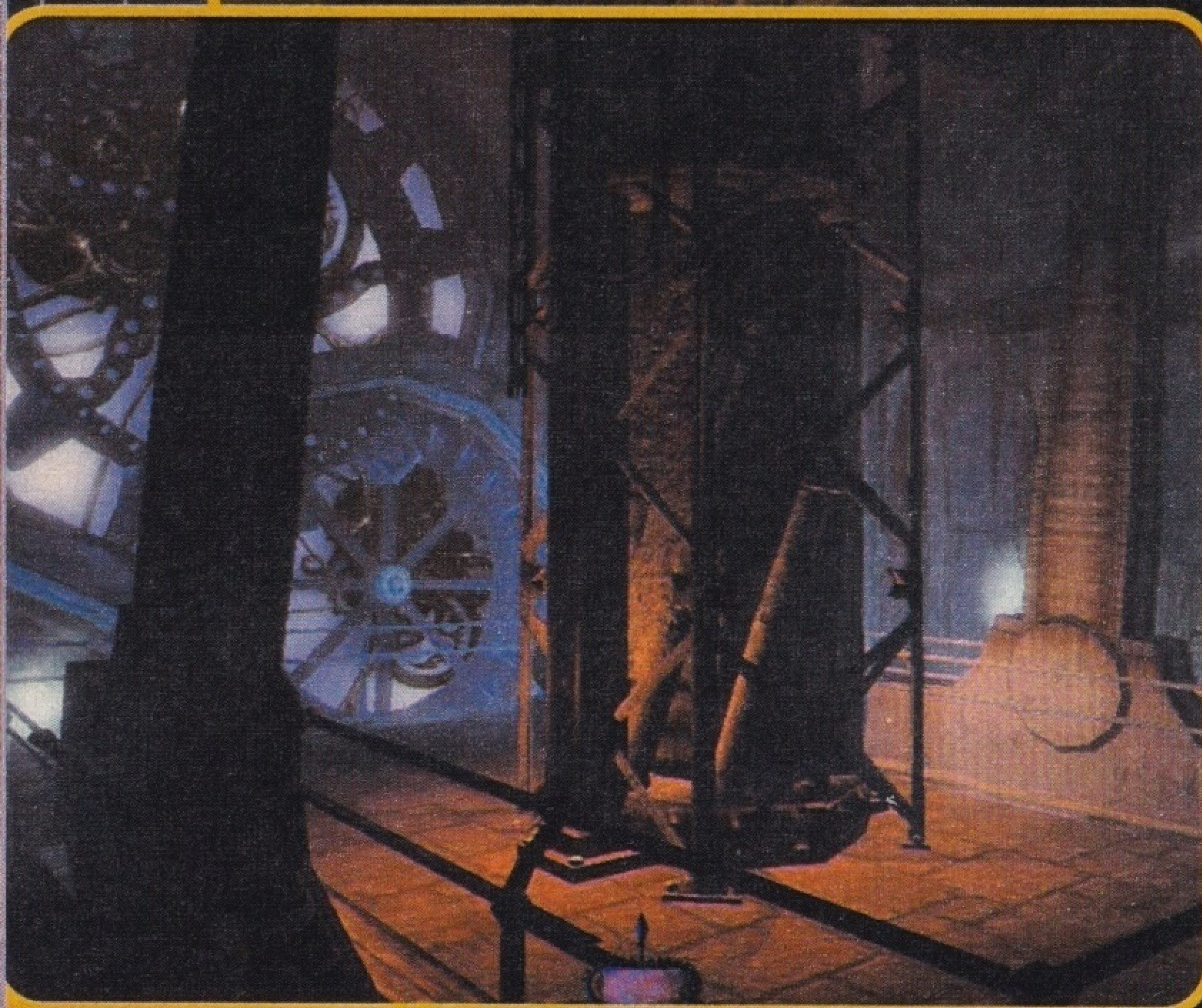


THIEF III

Jeżeli plan się powiedzie, już niedługo zobaczysz kontynuację tej ciekawej serii







W 2000 roku przyszłość gier „złodziejskich" stanęła pod znakiem zapytania. Zamknięto firmę Looking Glass Studios, która popełniła oba programy z serii THIEF oraz wiele innych FPP'ów, jak chociażby SYSTEM SHOCK czy ULTIMA UNDERWORLD. Na szczęście kompania Ion Storm z pomocą Eidosa przygarnęła co bardziej utalentowanych pracowników i postanowiła po raz trzeci zakraść się na rynek elektronicznej rozrywki.

THIEF 3 to jedynie roboczy tytuł nadchodzącej gry, jednak bardzo precyzyjnie oddaje jej klimat oraz swoisty gatunek. Ponownie przyjdzie ci zakradać się w najróżniejsze miejsca – dokładnie tam, gdzie nie powinieneś być. Wykradanie tajnych informacji, lokalizowanie ukrytych osób czy rozwiązywanie zagadek pod osłoną nocy – to jedynie przykłady zadań w nowej odsłonie programu.

Pierwszą niesamowitą zmianą jest wprowadzanie do gry dynamicznego cieniowania. Wyobraź sobie sytuację, kiedy to strażnik przemierza salę z pochodnią w ręku, a ty bezszelestnie przesuwasz się wraz z cieniem, który generuje kolumna na środku sali... Wszystko dzięki zaawansowanemu silnikowi graficznemu, takiemu samemu jak w genialnym DEUS EX. Warren Spector z Ion Storm twiedzi, że „DEUS EX to szwajcarski scyzoryk, THIEF 3 to skalpel".

Garrett – złodziejski mistrz – to postać, w którą po raz kolejny przyjdzie ci się wcielić. W odróżnieniu od wielu innych gier, gdzie masz okazję wykazać się męstwem, THIEF 3 pozwoli ci poznać ciemne zakamarki twojego charakteru. Główny bohater jest samolubny, przebiegły, chciwy – stara się nagromadzić jak najwięcej bogactwa, by móc przejść na emeryturę. W tym celu korzysta z podstępów, zasadzek, ucieczek, a ostatecznie korzysta z przemocy. Można otwarcie powiedzieć, że jest to antybohater.

Z rzeczy, które nie uległy zmianie, warto wymienić świetlisty klejnot, wskazujący jak dobrze ukryta przed światłem jest twoja postać. Im większy mrok cię otacza, tym mniejsze ryzyko, że ktoś zdoła cię zauważyć. Co ciekawe, autorzy zamiast piekielnej czerni korzystają z ciemnego granatu, byś sam nie stracił orientacji w terenie – poczciwy trik filmowy.



Nie tylko widoczność czy też jej brak się liczy. Podczas misji należy również zachować ciszę. Autorzy przygotowali szeroki wachlarz najróżniejszych podłoży – każde wydaje inne dźwięki. Drewno potrafi przeraźliwie skrzypieć, metal głośno dźwięczy, kiedy dotkniesz go innym metalem, kamienie stukają, kiedy przypadkiem potoczy się po nich inny kamyk, jedynie dywany są prawdziwym rajem dla złodzieja. Nic dziwnego, że do rodzaju podłoża będziesz musiał dostosować prędkość poruszania się. Szczególnie głośne mogą być również zeskoki z dużych wysokości – nie wystarczy znaleźć nisko usytuowane okno, należy również zadbać o to, co jest pod tym oknem. Garrett jest wyjątkowo wysportowany jak na doświadczonego złodzieja. Potrafi bardzo szybko wspinać się po linie, jednak nie wszędzie można takową przyczepić. Spostrzegawczość przyda się zwłaszcza podczas nocnych eskapad.

THIEF 3 z pewnością nie będzie grą liniową. Owszem, każdej misji przyświeca jakiś odgórny cel, jednak droga ku zwycięstwu jest bardzo kręta. Sam zdecydujesz, czy wolisz przekradać się za plecami wrogów, czy może celowo uruchomisz alarm, żeby wciągnąć ich w pułapkę. Jeśli chcesz, możesz nawet próbować przejść niektóre etapy siłowo, jednak nie jest to najlepszy sposób – przekonasz się o tym na własnej skórze. THIEF 3 został specjalnie tak zaprojektowany, byś mógł uruchomić swoją wyobraźnię, a nie tylko kroczyć po ścieżce wytyczonej przez kogoś innego. Nawet ucieczka z miejsca przestępstwa może przysporzyć nie lada emocji – wolisz oknem, przez dach, czy może jak gdyby nigdy nic głównym wejściem?

Sztuczna Inteligencja komputerowych strażników ma stanowić nie lada wyzwanie. Każdy kieruje się własnym rozsądkiem. Jedni wolą pobiec po kolegów, zanim ogłoszą alarm, inni najpierw sami sprawdzają, „co jest grane". Nie licz na to, że będziesz mógł gasić pochodnie wodnymi strzałami na oczach strażników. THIEF 3 zapowiada się na prawdziwe wyzwanie.

Autorzy zaimplementowali w grze specjalny system rozchodzenia się dźwięków, który sprawdza, czy wołania o pomoc, alarmy i odgłosy walki docierają do innych strażników. Kamienne mury czy grube dębowe drzwi pozwalają na przeprowadzenie małej imprezy, tak by trzecie osoby niczego nie zauważyły. Warto najpierw przeprowadzić mały rekonesans, zanim zaczniesz wykonywać ryzykowne akcje. Pamiętaj, żeby zamykać za sobą drzwi i pukać przed wejś... Eee, wystarczy zamykać.

Zwieńczenie ponad dwuletniej pracy całego sztabu grafików i projektantów, THIEF 3, już w listopadzie 2003 powinno pojawić się na sklepowych półkach. Wykradanie pudełka z grą nie jest wskazane :-).

▪▪▪ Tomasz „Coval" Kowalski



Thief III



Akcja

- Ion Storm / nieznany
- www.thief3.com

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** listopad 2003
- **Gra na platformy:** PC, Xbox

Jeśli jesteś w stanie trzymać się zasady: **najpierw zakraść się, potem walić w łeb,** to czeka cię naprawdę niezła zabawa! Tylko kto to u nas wyda (i kiedy;-))?



The Sims 2

Cześć, tu twoja nowa rodzina. Starą utop w basenie, my jesteśmy lepsi!





Rzuciła cię dziewczyna, pogryzł pies, a kumple wyśmiali? Nic nie szkodzi, znajdziesz lepszych przyjaciół. Firma Maxis pracuje nad THE SIMS 2, długo oczekiwaną kontynuacją symulatora życia rodziny. Wystarczy, że grę kupisz, zainstalujesz i już jesteś ich. Panna może sobie iść na szczaw, znajdziesz lepszą. Rodzice też okażą się zbędni, sam założysz rodzinę i pokażesz tym drętwusom, jak należy wychowywać dzieci. Kumplom na widok twojego nowego telewizora oko zbieleje, a pies... A psa to najlepiej wypchaj i postaw na szafie!

Już na pierwszy rzut oka widać, że coś się zmieniło. Świat rodzinki Simów zyskał nowy silnik, który operuje na trójwymiarowych bryłach składających się z co najmniej trzech tysięcy polygonów. Nic dziwnego, że prezentuje się o wiele lepiej. Śliczne mebelki, cudownie wyglądające firanki, lampki nocne rzucające przymglone, nastrojowe światło na duże łóżko w sypialni. Różne rodzaje podłóg, kanapy z miękkimi poduszkami, pachnące kwiatki rosnące w miarę podlewania. Do tego kamera, którą można swobodnie obracać – wszystko to sprawia, że THE SIMS 2 wygląda naprawdę ślicznie. Nawet stosunkowo świeży GHOST MASTER nie ma tu za wiele do powiedzenia. To nie ta klasa, lady Makabret. Nie ten poziom, panie Ściemniak.

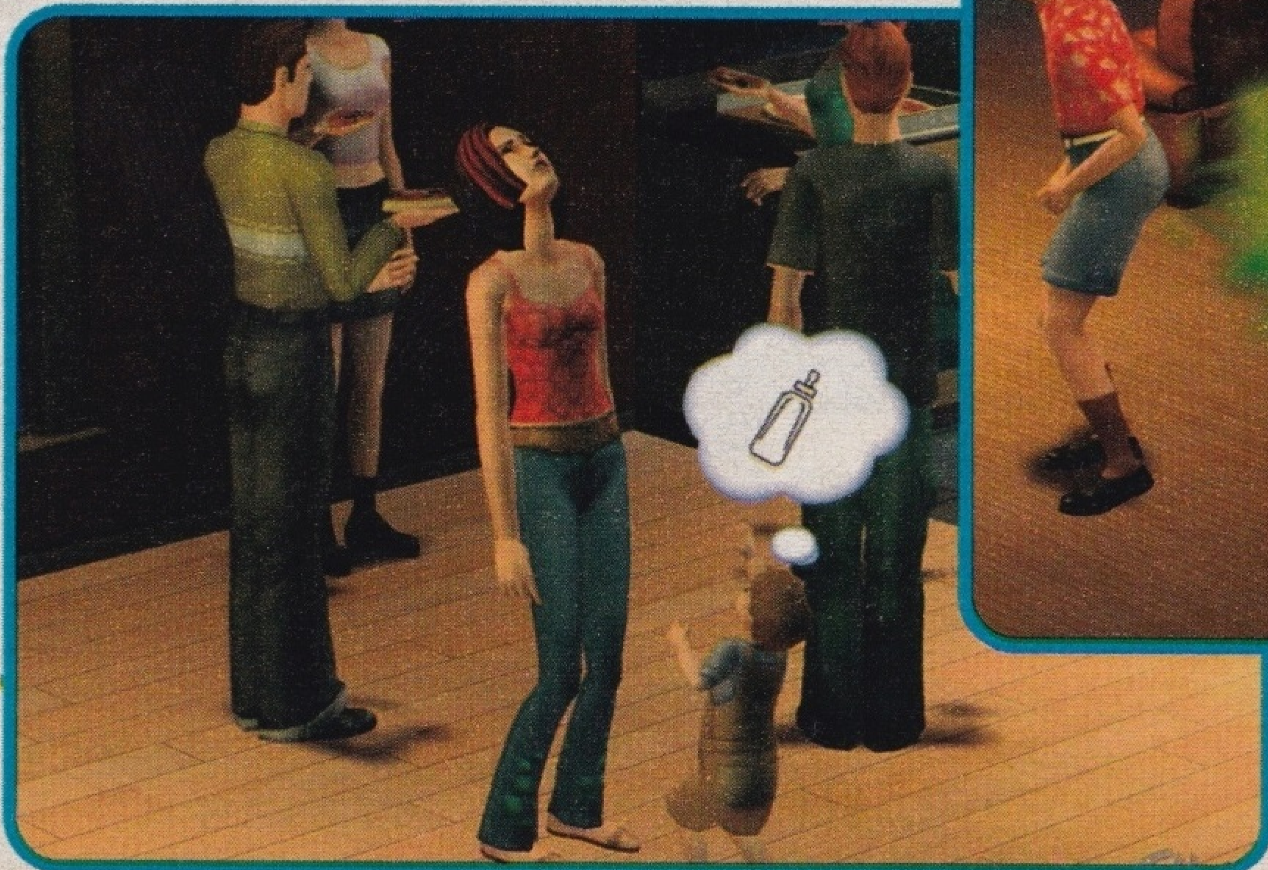
Zabawa rozpoczyna się w sposób standardowy. Gracz kreuje postać, wybierając ją spośród wielu dostępnych typów i uzbrajając w niemal dowolne oczy, usta i fryzurę. Następnie stawia parterowy bądź wielopiętrowy dom i wprowadza się na pokoje. Kupuje pierwsze sprzęty, poznaje sąsiadów, znajduje sobie pracę. Z wolna zaczyna żyć swoim własnym życiem. Co ciekawe, na podstawie przeżyć głównego bohatera można będzie napisać prawdziwą biografię! Nic nie stoi na przeszkodzie, by gracz zaczął od stadium niemowlęcia i po kolei przeżył wszystkie etapy życia człowieka, począwszy od wspomnianego pełzaka, przez zwykłego malucha, dziecko, nastolatka, dorosłego, na seniorze skończywszy. Każdy z etapów będzie obfitował w charakterystyczne dlań wydarzenia, takie jak pierwsza wizyta w szkole, pierwszy pocałunek, ślub (też pierwszy) czy wreszcie narodziny małego, słodkiego, lecz rozwrzeszczanego dziecka. To ostatnie przejmie część kodu genetycznego swoich rodziców i będzie „uwarunkowane" – pod wieloma względami wda się w tzw. sprawców.



Na pierwszy rzut oka w THE SIMS 2 jest nieco mniej opcji niż w THE SIMS wraz z dodatkami. W rzeczywistości autorzy programu zrezygnowali z mnożenia przedmiotów i postawili na interakcje pomiędzy postaciami. Małe ludki zaczną się uczyć na błędach, zyskają skłonność do depresji czy fobii. Na przykład osobnik, który w młodości wdał się w krwawą sprzeczkę ze swoim jamnikiem, na starość będzie preferował koty. Chłopak, którego rzuci dziewczyna, przez kilka miesięcy czasu gry nawet nie spojrzy na inną pannę. Zadbano nawet o takie detale, jak tuczące chipsy przed telewizorem (kto je żre, tyje i staje się pośmiewiskiem towarzystwa) czy bezsenność spowodowaną zbyt głośno tykającym zegarem!

Pierwsza część THE SIMS w roku 2000, 2001 i 2002 piastowała pierwsze miejsce na liście najlepiej sprzedających się gier komputerowych. Do olbrzymiego sukcesu przyczynili się rodzice, którzy nieprzebraną strugą walili do sklepów, wierząc, że program jest naprawdę dobry. Recenzenci chwalili bowiem oryginalny pomysł, brak przemocy i walor edukacyjny, zachęcający bawiących się do życia na łonie rodziny i przygotowujący do życia w społeczeństwie. Tymczasem niektórzy psychologowie już od kilku lat głoszą, iż gra ma negatywny wpływ na młodych ludzi. Uczy ich bowiem, że w miłości liczy się uroda, kasa i skuteczna ściema, a psa można zabić i nazajutrz kupić następnego. Pokazuje też, że wieczór przed telewizorem stanowi dla dziewczyny większą atrakcję niż spacer po parku, zaś dobrze płatna praca w idiotycznym zawodzie jest cenniejsza niż ta fajna, lecz niezbyt dochodowa. Czy SIMS 2 będzie obciążony podobnymi wadami? O tym przekonasz się dopiero wtedy, gdy za oknem (tym ze szkła) zakwitną bzy...

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski





The Sims 2

Symulator rodziny

- Maxis / Cenega
- http://thesims.ea.com

- ☒ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- Premiera: wiosna 2004
- Gra na platformy: PC

Druga część pecetowego hitu wszech czasów. Komputerowych nałogowców nie wciągnie, fani poprzedniej części będą szczęśliwi

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

Król powraca! Król jest wielki! Niech żyje król!!! Niech żyje!

TWO TOWERS spadło na mnie jak grom z jasnego nieba. Absolutny klasyk już w momencie swojej premiery, z rewelacyjnie poprowadzoną historią, powalającą grafiką i zacnym dźwiękiem, a także z tysiącem genialnych motywów – przecież takich gier nie widzi się codziennie! Oczywiście, czas nie stoi w miejscu i już w listopadzie zostaniemy zadziwieni znowu. Tak przynajmniej obiecują ludzie z Electronic Arts. Przygotujmy się zatem na POWRÓT KRÓLA.

Jeżeli formuła TWO TOWERS nie przypadła ci do gustu, nie masz co liczyć na cud. RETURN OF THE KING zapowiada się jako typowa kontynuacja – z poprawioną grafiką i dopieszczonym dźwiękiem, z nowymi wrogami, bohaterami, combosami i sekretami do odkrycia. Przypomnijmy, że chodzi tu o kontynuację bardzo dobrej gry. I co? Wciąż nastawiony sceptycznie? Wiem, co myślisz. Zacność poprzedniczki o niczym nie świadczy. Przypomnijmy sobie chociażby DEVIL MAY CRY 2, który okazał się być w gruncie rzeczy bardzo miałką produkcją, korzystającą w 99% z elementów, które zadecydowały o sukcesie pierwszego tytułu.



Ale spoko. Wydaje mi się, że nie ma się czym martwić. Już tłumaczę, dlaczego. W RotK pojawi się ośmiu bohaterów (z czego trójka będzie ukryta), zaś ich poszczególne zdolności zostały mocno rozwinięte. Poza możliwością nauki nowych combosów, bohaterowie będą mogli wchodzić w interakcję z otoczeniem, np. wylewając na szturmujących kotły z wrzącym olejem (hell yeah) lub porywając płonącą głownię, aby posłużyć się nią w boju. W niektórych sytuacjach wykorzystanie jakiegoś elementu otoczenia może okazać się bardzo pomocne – zwłaszcza podczas poziomów rozgrywanych w Cirith Ungol, gdzie Sam Gamgee musi jakoś przeżyć w obecności garnizonu rozjuszonych Uruk-Hai. Jak wiadomo, hobbity nie są najlepszymi wojownikami na świecie, toteż nie raz i nie dwa przyda się np. przeciąć linę podtrzymującą wielki, żelazny żyrandol.

W RotK pojawi się też tryb kooperacji, w którym dwóch graczy będzie mogło – ramię w ramię – stawić czoła armii Saurona. Podczas pokazu gry na tegorocznym E3 można już było sobie w ten sposób pograć! Niektórzy to mają fajnie...

Chociaż trudno w to uwierzyć, RotK będzie wyglądał znacznie lepiej od TWO TOWERS. Oczywiście największy wypas graficzny zaliczą właściciele uzbrojonych w potężne karty graficzne pecetów. W tym przypadku RotK optymalizowany jest tak, aby działać w rozdzielczości 1600 x 1200 – a wówczas trudno, aby gra wyglądała kiepsko. Oczywiście gra pojawi się też na wszystkie inne platformy. Co ciekawe, z zapowiedzi wynika, że wersja na PS2 wypadnie najbardziej blado – z najdłuższymi czasami ładowania i grafiką w najniższej rozdzielczości (choć jest wielce wątpliwie, abyśmy nie słyszeli zachwytów nad nią). Mutacja POWROTU KRÓLA zagości też na konsolce GBA (o tym szerzej w ramce). Kolejnym niepodważalnym atutem RotK jest fakt, że w grze zobaczysz niemało materiału filmowego, zanim w ogóle będziesz mógł wybrać się na trzecią część trylogii do lokalnego kina. Rozumiem doskonale, że dla wielu osób nie stanowi to żadnej rewelacji – sądzę jednak, że zagorzali miłośnicy Tolkiena będą wniebowzięci. Dzięki owym filmowym przerywnikom będzie można zobaczyć, jakie zmiany w historii wprowadził Peter Jackson. O tłumach w Cirith Ungol podczas bytności Sama już mówiłem. Wiele wskazuje też na to, że umarli bohaterowie na Ścieżce Umarłych nie ukorzą się przed Aragornem tak łatwo, jak zostało to opisane w książce. Takie drobne smaczki. Ale już cicho sza, żeby nie zdradzić zbyt wiele.





Znaki na niebie i ziemi wskazują, że RotK będzie jedną z najważniejszych produkcji tego roku – a na pewno jedną z lepszych produkcji powstałych w oparciu o film. Fani niczym nie skrępowanej rzezi i prawdziwi obrońcy Śródziemia powinni już zacząć przygotowywać się do boju.

▪▪▪ Maciej „Anzelmo" Ogiński

RotK NA GBA



Jeśli chodzi o konsolkę GBA, RotK opracowuje team Griptonite Games – ten sam, który wcześniej stworzył zadziwiająco dobrą TWO TOWERS. Tak samo jak w przypadku „dużych" platform i tutaj nie szykują się jakieś poważne zmiany. Większość nowych elementów to po prostu smaczki graficzne, jak choćby dopracowana woda, w której obijają się postaci (!). RotK przeznaczony jest wyraźnie do gry w parach – tak bardzo, że podczas rozgrywki jednoosobowej drugi bohater kierowany jest przez konsolę. Ponadto grę będzie można połączyć z jej GCN'owym odpowiednikiem. Umożliwi to odkrycie dodatkowych niespodzianek. RotK ma pojawić się w sprzedaży późną jesienią.

LOTR: Return Of The King



Akcja

- Electronic Arts
- www.eagames.com/official/lordoftherings/

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** listopad 2003
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN, GBA

W RotK poznasz skróconą wersję trzeciej części trylogii Tolkiena. Mimo że zapowiada się efektowne dzieło, warto pamiętać, że książkę też należy przeczytać

ULTIMA X ODYSSEY

Ogromna ilość questów, ponad 300 różnych zadań. Rodzina ULTIMY rośnie w siłę





Producenci z firmy Origin kończą prace nad nową grą z gatunku MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), czerpiącą w dużej mierze z serii ULTIMA. Historia brzmi dziwnie znajomo. Pamiętasz zapowiedzi już praktycznie gotowej następczyni UO, która nigdy nie ujrzała światła dziennego? Wtedy spółka Electronic Arts, która kilka lat temu wykupiła firmę Origin, postanowiła nie ryzykować stworzenia konkurencji dla swojej złotej kury – czyli ULTIMY ONLINE.

ULTIMA X: ODYSSEY ma skoncentrować się na innych aspektach rozgrywki. Będzie raczej siostrą niżli potomkiem UO. Powody tej decyzji są dość oczywiste, jednak najważniejsze jest, w jakim kierunku podąża nowa odsłona online'owej przygody.



Wydarzenia w UXO rozgrywają się po zakończeniu ULTIMA IX: ASCENSION, kiedy to Avatar i Strażnik stali się jednym istnieniem, lecz nigdy nie przestali ze sobą walczyć. Wewnętrzny spór to nic dobrego dla Avatara, dlatego postanawia on stworzyć świat zwany Allucinor, który jest kombinacją miejsc, jakie zwiedził w swych wędrówkach. Tam każdy może odkryć istotę oraz znaczenie Cnót, które są fundamentem ultimowych baśni. Poznanie ich pozwoli ci dołączyć do walki i być może przechylić szalę na stronę dobra.

W UXO nie spodziewaj się nudnego i powtarzalnego mordowania potworów. W zamian za to możesz oczekiwać ogromnej ilości questów, w UO praktycznie nieobecnych. Autorzy chwalą się, iż finalna wersja gry ma mieć ponad 300 całkiem różnych zadań. Oczywiście, z czasem UXO będzie dalej rozbudowywane, co spowoduje, że pakiet questów powinien się stale powiększać.

Problem przeludnienia najbardziej lukratywnych lokacji również został rozwiązany. UXO będzie generować prywatną kopię danego miejsca, dostosowaną do umiejętności oraz misji bohaterów. W ten sposób nie trzeba czekać tygodniami, aż pojawi się upragniony stwór, a kiedy już go znajdziesz, nikt przed tobą nie zabije go w ostatniej chwili. Ogranicza to poziom interakcji pomiędzy mieszkańcami Allucinor, jednak z pewnością oszczędza uczestnikom wielu stresów.

Questy mają służyć również do rozwijania Cnót twojego bohatera. Zależnie od dokonywanych wyborów w dialogach oraz w trakcie trwania misji otrzymasz punkty w kategoriach: litość, waleczność, sprawiedliwość, szczerość, poświęcenie itp. Później zebraną pozytywną energię możesz spożytkować na umagicznianie oręża lub kreowanie całkiem nowych przedmiotów.

To jeszcze nie wszystko. Jeśli zdołasz osiągnąć mistrzostwo w danej Cnocie, to gra udostępni ci nową postać. Dopiero po rozwinięciu na odpowiedni poziom drugiego bohatera będziesz mógł dalej zająć się pierwszym, gdyż podniesie to jego odgórny limit umiejętności i mocy. Według autorów tego systemu, w ten sposób unikniesz nudy oraz zdołasz poznać możliwości bardzo różnych profesji. Takie rozwiązanie odciąga co prawda od pełnego identyfikowania się z jedną postacią, ale koniec końców zawsze będzie można zdecydować się na powrót do pierwotnego bohatera. Jeśli zdołasz osiągnąć mistrzostwo we wszystkich 8 Cnotach, staniesz się legendarnym Avatarem. By świat gry momentalnie nie zapełnił się superherosami, cały proces ma być niesamowicie czasochłonny.

UXO ma oferować 6 ras: Człowiek, Gargulec, Elf, Ork, Pixie i Phoda (przerośnięty chomik). Co ciekawe, główną różnicą pomiędzy nimi ma być jedynie wygląd. Autorzy zdecydowali się na taki krok, byś przy wyborze nie musiał kierować się predyspozycjami danej rasy. Jeśli bardzo tego pragniesz, możesz zostać najkrwawszym barbarzyńcą na świecie będąc niewielkich rozmiarów Pixie.

Rozwój postaci został podzielony na 4 ścieżki: ostrze, arkana, natura i równowaga. Każda ze ścieżek oferuje kilka dyscyplin. Kierunek ostrza kryje: rycerza, barbarzyńcę oraz wojownika; arkan magicznych: maga, czarodzieja, majsterkowicza; natury: druida, obieżyświata, pasterza; równowagi: barda, nekromanty i paladyna. Wewnątrz danej ścieżki nie jesteś zmuszony do kurczowego trzymania się jednej profesji – możesz korzystać ze wszystkich dostępnych umiejętności, chociaż te główne będą otrzymywać małą premię jako zachętę.

PvP (Player versus Player) – czyli tradycyjne mordowanie się graczy, ma być jednym z ważniejszych elementów zabawy. W odróżnieniu od UO tutaj walka odbywa się wyłącznie za zgodą jej wszystkich uczestników. Na potrzeby pojedynku UXO może wygenerować prywatną arenę, gdzie rozstrzygniesz sporną sprawę bądź zwyczajnie udowodnisz, kto jest lepszy. Dodatkowo zostanie zaimplementowany system zakładów. Możesz obstawić swoje ciężko zarobione złoto oraz przedmioty, któregoś z uczestników (nawet siebie samego). Warunkiem zwycięstwa wcale nie musi być śmierć któregoś z bohaterów – wszystko ustala się przed rozpoczęciem rozgrywki.

Walki w UXO mają wymagać od gracza ciągłej interakcji. Nie wystarczy wskazać potwora, dać sygnał do ataku i pójść do kuchni po kanapkę. Musisz kontrolować szereg współczynników oraz, co najważniejsze, samemu machać bronią. Wynik każdej walki w głównej mierze zależy od umiejętności bohatera, aczkolwiek przy niewielkich różnicach w doświadczeniu to człowiek ma być czynnikiem decydującym.

Podsumowując, zapowiada się niezwykła przygoda. O ile tylko jej twórcy znowu nie wpadną na pomysł, by „ukręcić jej głowę" na 5 minut przed premierą...

▪▪▪ Tomasz "Coval" Kowalski

Ultima X: Odyssey
MMORPG

- **Origin / EA**
- **http://uxo.ea.com**

- ☐ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer** – brak singla

- **Premiera:** początek 2004
- **Gra na platformy:** PC

Szykuje się kolejny heroiczny MMORPG od pionierów tego gatunku. Zamiast mordowania potworów całe mnóstwo questów – czy tego właśnie chcesz?

5.1 HOME THEATER SYSTEM

pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 2500 Wat ● głośnik centralny - 3" 8Ω 2Wx2, głośniki satelity - 3" 4Ω 4,5Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 30W standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) ● bezprzewodowy pilot





5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM2500
SOUND PRO

- Komputer
- Konsola
- Telewizor
- DVD

Usłysz je wszystkie w przestrzeni dźwięku 5.1

Wszystkie głośniki **z drewna!**



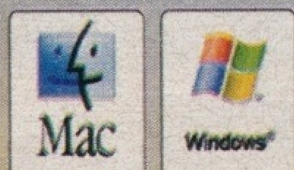
WYBIERZ **SWOJE**
ŹRÓDŁO DŹWIĘKU

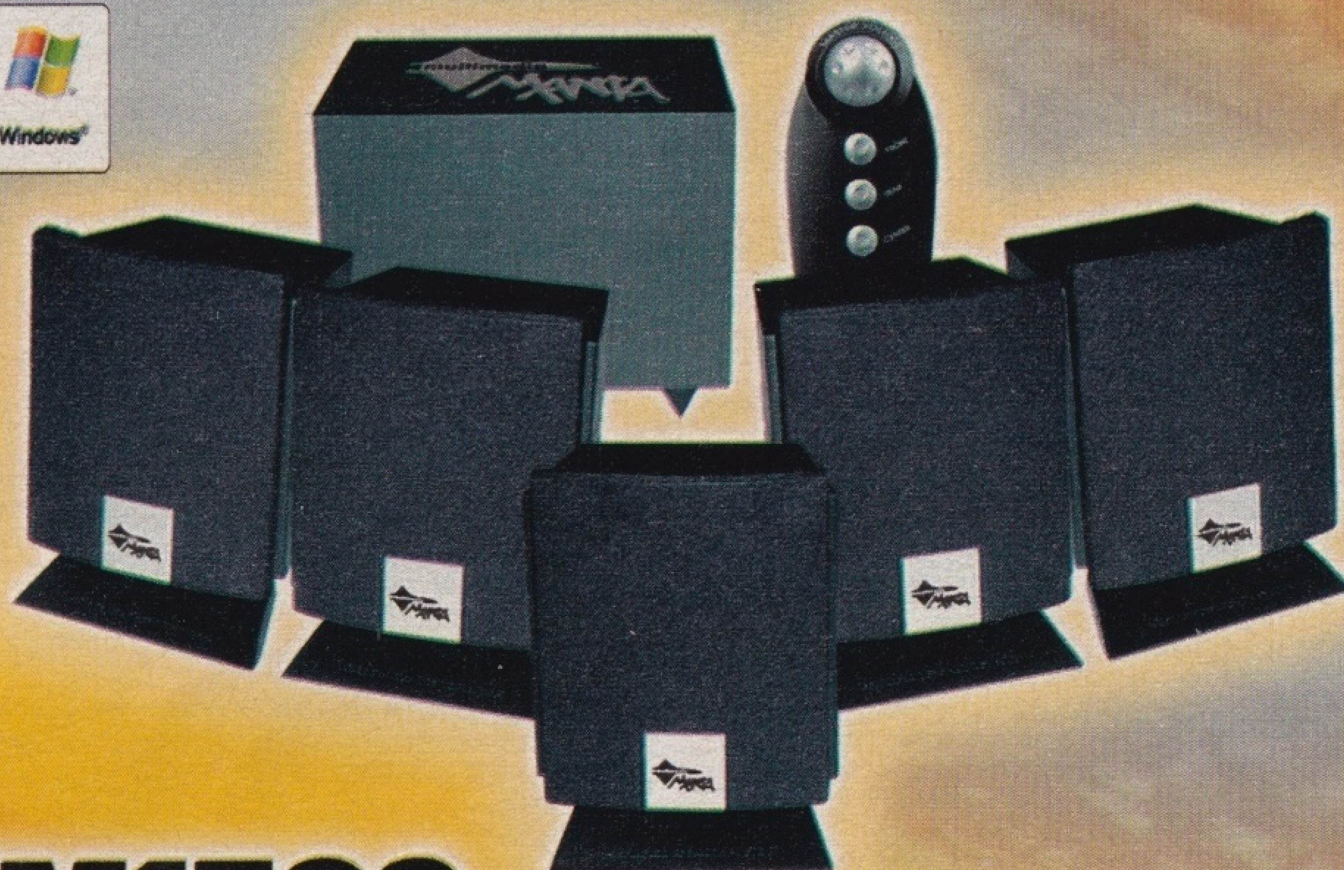
Głośniki wyposażone w możliwość jednoczesnego podłączenia i sterowania za pomocą pilota dźwiękiem z kilku źródeł



Cechy wspólne rodziny - 5.1 HOME THEATER SYSTEM

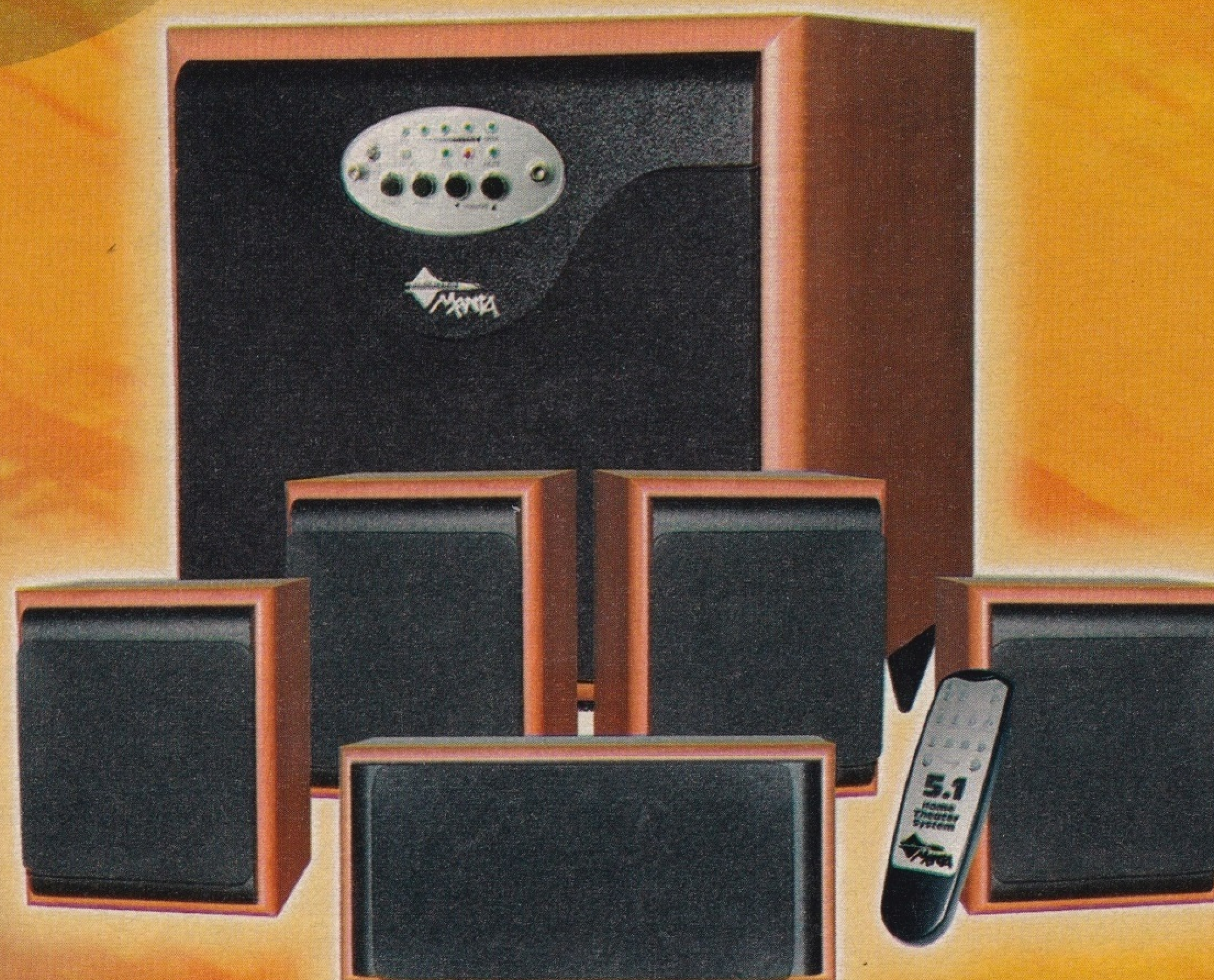
- własny wzmacniacz
- satelitki, które można powiesić na ścianie
- głośnik niskotonowy skierowany w dół
- stożkowe nóżki nie przenoszące drgań
- krystaliczny, przestrzenny dźwięk
- możliwość podłączenia: odtwarzacza DVD, konsoli, CD, karty dźwiękowej komputera





MM1500
5.1 HOME THEATER SYSTEM

pasmo przenoszenia: 50Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 1500 Wat ● impedancja: głośnik centralny - 3" 4Ω 3W, głośniki satelity - 3" 4Ω 3Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 5W standardy wejścia dźwięku: 9 PIN DIN, 3 x mini jack (5.1) ● możliwość podłączenia urządzeń działających w standardzie 5.1 ● zewnętrzny panel sterujący ● subwoofer wykonany z drewna





5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM4500
SOUND PRO CLASSIC

pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 4500 Wat ● głośnik centralny - 3" 16Ω 5Wx2, głośniki satelity - 3" 8Ω 10Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 8Ω 35W standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) ● bezprzewodowy pilot

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk" tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00 dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. Z o.o. ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: (022) 332 34 50, fax: (022) 332 34 60 e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl



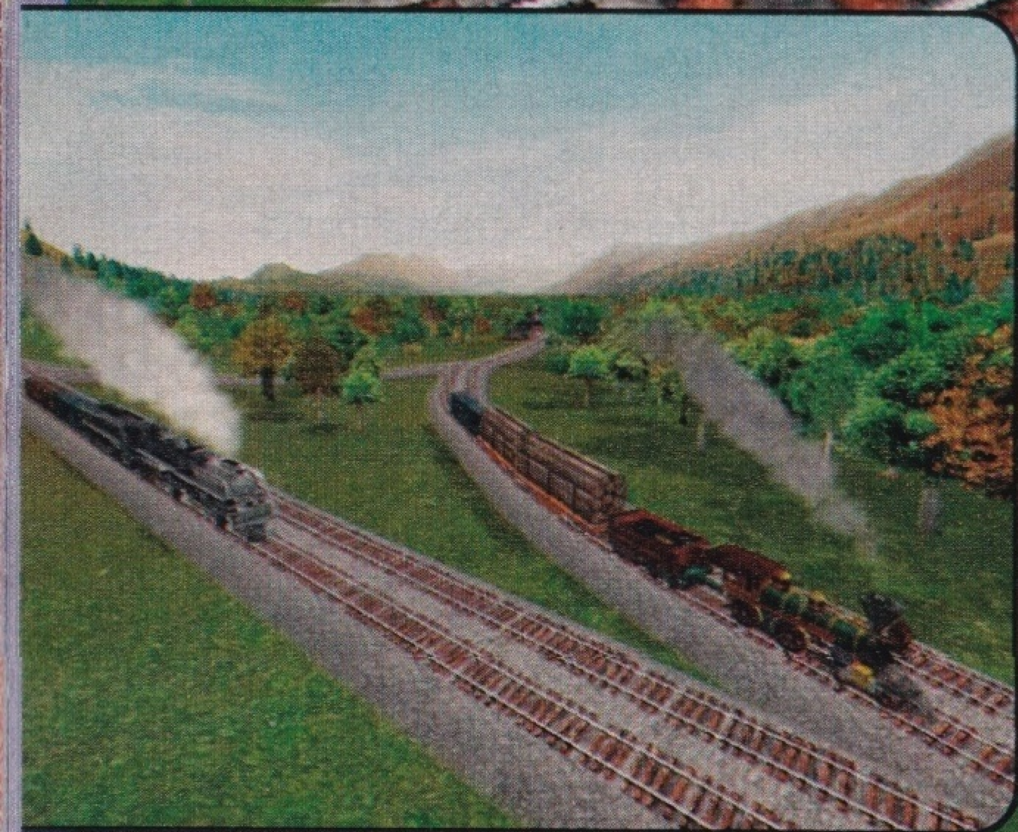
HULK
Od 13 listopada na DVD i Video

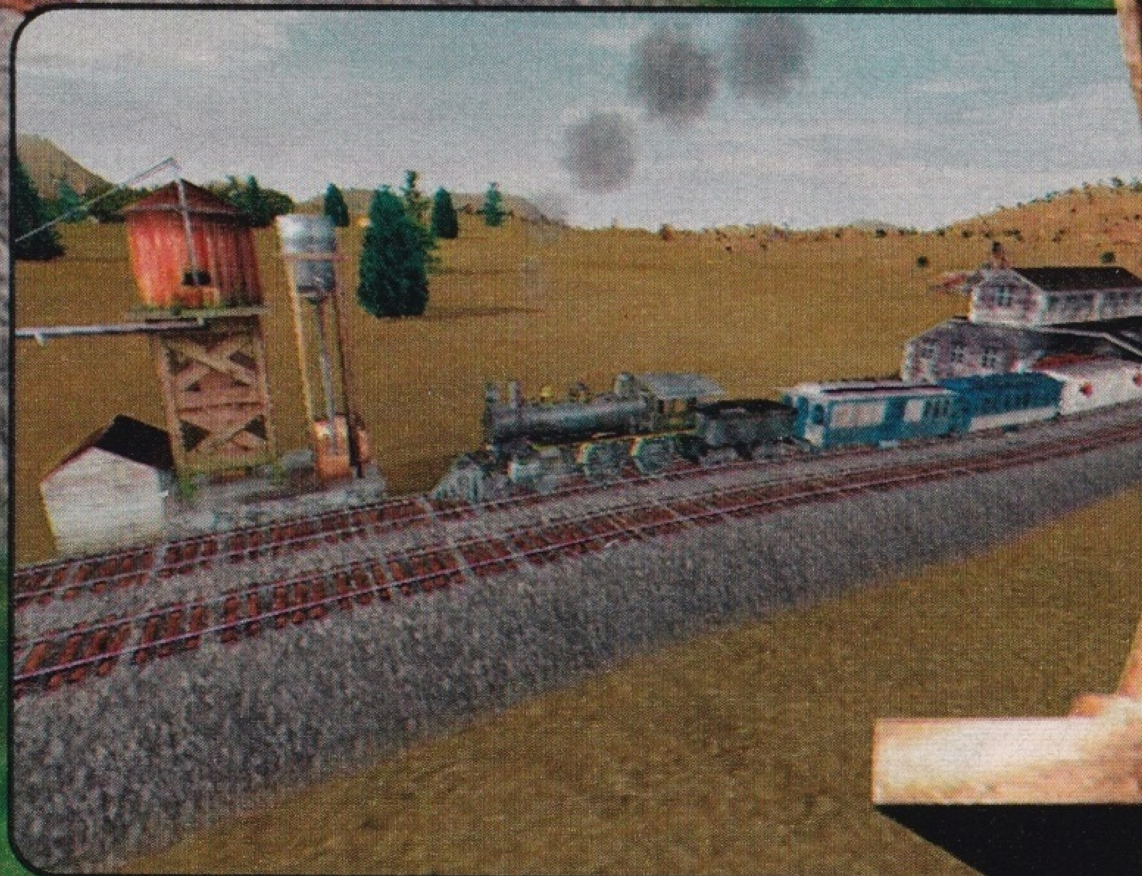


RAILROAD TYCOON 3

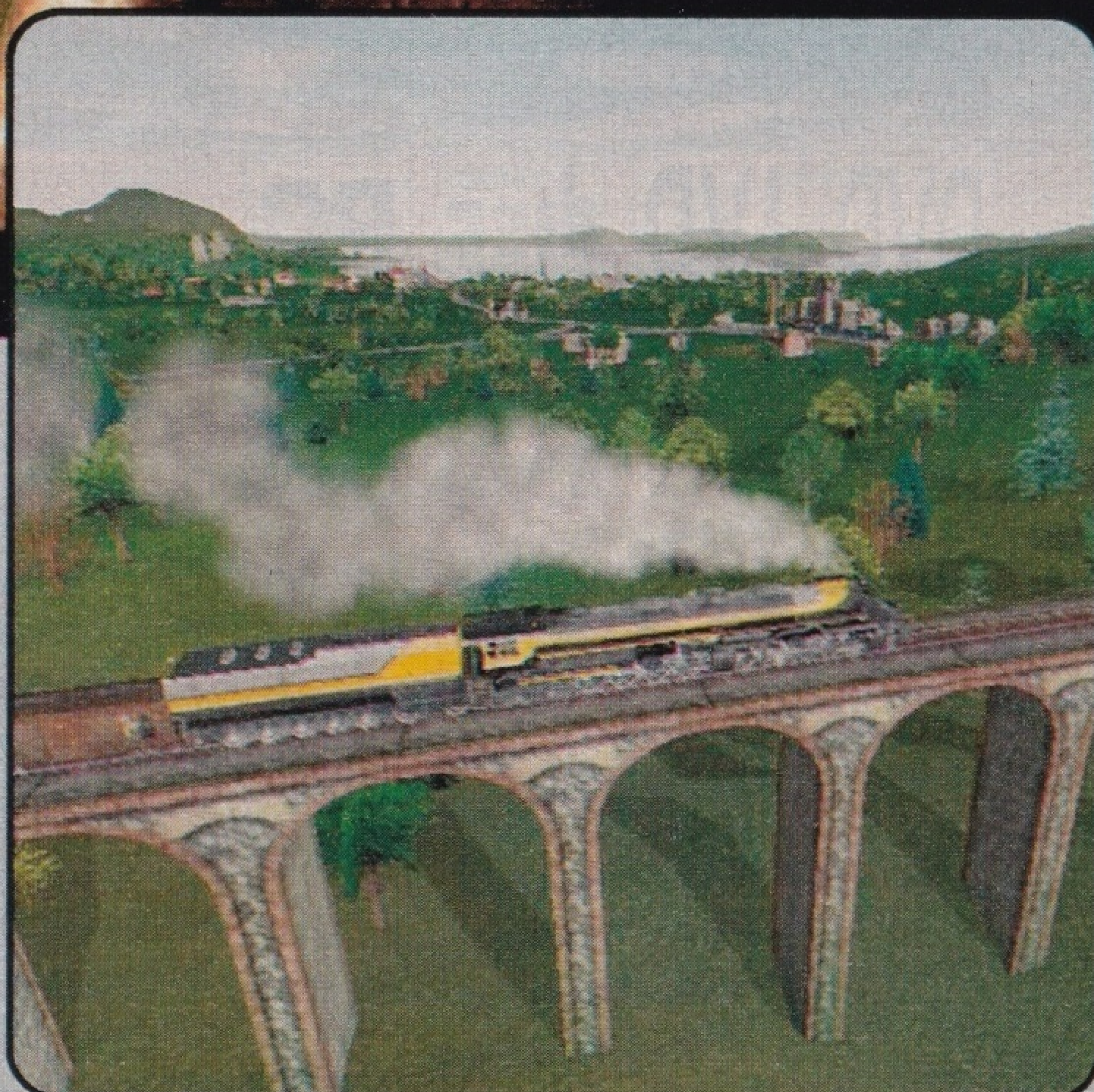
Gdy będziesz marzł w zimnym przedziale PKP, odpierając ataki żuli, pomyśl o własnej linii kolejowej











Tytuł RAILROAD TYCOON ma już spore tradycje, wszak wielkimi krokami nadchodzi, a właściwie nadjeżdża już trzecia edycja tej ekonomicznej gry. Stajesz się właścicielem linii kolejowych z różnych epok lokomocyjnych, począwszy od lat trzydziestych dziewiętnastego wieku, aż po chwilę obecną. Gra, podobnie jak i jej znamienite poprzedniczki, pozwala rozwijać zdolności menedżerskie i jednocześnie zrealizować chłopięce marzenia związane z posiadaniem kolejki elektrycznej (albo może lepiej powiem „dziecięce marzenia“, choć nigdy w życiu nie spotkałem dziewczyny zafascynowanej lokomotywami).

Gdyby spytać fana serii RAILROAD TYCOON, czego mu najbardziej brakowało w dwóch pierwszych „odcinkach“ sagi, to pewnie wskazałby na brak trójwymiaru w grafice. Przez to nie dało się budować mostów czy tuneli. RAILROAD TYCOON 3 szczycić się już będzie nowym silnikiem 3D, który nie tylko pozwala na budowanie nowych struktur, ale i w znacznej mierze podnosi atrakcyjność wizualnej strony tytułu. Inny aspekt rozgrywki, który także uległ gruntownej zmianie, to poziom skomplikowania interfejsu. Dwie pierwsze części RAILROAD TYCOON były pod tym względem dosyć wymagające, co pewnie odstraszyło niejednego leniwego młokosa. W części trzeciej twórcy postanowili pójść na rękę przeciwnikom przesadnego komplikowania rozgrywki i umożliwić włączenie automatycznej obsługi pociągów. Oznaczać to będzie ni mniej, ni więcej, tylko to, że absolutnie nie będziesz musiał martwić się załadunkiem towarów do swoich składów. Opcja ekstremalna, w której decydujesz o każdym detalu, też jest nadal dostępna, natomiast wersją pośrednią jest stałe określanie preferencji co do typu załadunku, bez zagłębiania się w szczegóły.

Budowanie sieci trakcyjnej to wciąż bułka z masłem (powiedzcie to ludziom z PKP, którzy jedynie potrafią zwijać tory). Kliknij z punktu A do punktu B, postaw pociąg i odjazd! Komputer jest na tyle uprzejmy, że podpowiada ci czasem, czy usytuowanie proponowanej linii jest rentowne i bezpieczne. Na trasie możesz ustawiać urządzenia konserwujące, a w miastach leżących na drodze przejazdu twoich pociągów będziesz mógł wykupić budynki produkcyjne z różnych gałęzi przemysłu (jest ich łącznie około czterdziestu), co pozwoli ci w większym stopniu kontrolować ceny oraz podaż danego towaru. Jeśli obok twoich fabryk pojawią się tory konkurenta, to oczywiście możesz skorzystać z jego usług, ale niekoniecznie wyjdziesz na tym na swoje. Pamiętać też należy, że towar zalegający na stacji nie pracuje na siebie i szybko zaczyna przynosić straty.

Na koniec warto jeszcze przytoczyć kilka najistotniejszych faktów związanych z RAILROAD TYCOON 3. Przewidziano dwa tryby zabawy: kampanię składającą się z szesnastu misji plus kilka luźnych zadań oraz opcję „sandbox“, czyli grę dowolnej, bez zadań i ograniczeń. Twoje pociągi będą się mogły składać maksymalnie z ośmiu wagonów (dotychczas było ich sześć), a ciągnąć je będzie czterdzieści typów lokomotyw. Nowa funkcja, którą RAILROAD TYCOON 3 wprowadza do tej ekonomicznej serii, to tzw. „passenger appeal“, czyli innymi słowy poziom twoich usług w oczach pasażerów.

Ciężko wyrokować, czy gra RAILROAD TYCOON 3 będzie miała w sobie wystarczająco dużo świeżości i uroku, aby przyciągnąć nowych graczy i zachęcić miłośników serii do zakupu kolejnej edycji. Pozostaje czekać na podniesienie semaforu – premiera dosłownie na dniach.

▪▪▪ **Bartosz Lewandowski**



Railroad Tycoon 3
Ekonomiczna

- **Take2Interactive**
- **www.railroadtycoon3.com**

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** październik 2003
- **Gra na platformy:** PC

Nie wiem, czy ta gra zastąpi ci papierowe makiety i elektryczne ciuchcie, ale na pewno będzie to rozwiązanie o wiele tańsze. **Do tego inne zabawki zajmują więcej miejsca**

W co gra CIA?

Amerykańska Centralna Agencja Wywiadowcza (CIA) pracuje nad wysokobudżetową grą komputerową – poinformował pod koniec września wpływowy amerykański dziennik „The Washington Post". Tworzony kosztem wielu milionów dolarów program pozwoli analitykom zrozumieć, w jaki sposób myślą terroryści, a w konsekwencji skuteczniej przewidywać ich ruchy. Program nie zostanie udostępniony szerszej publiczności. Jego autorzy obawiają się, że pomógłby on terrorystom poznać sposób działania CIA.

Space Hack PL



Programiści RebelMind rozpoczęli pracę nad grą action/RPG w stylu DIABLO, osadzoną w konwencji science-fiction. Główny bohater trafia na pokład statku uwięzionego w kosmicznej anomalii. Czeka go droga przez mękę i kilkadziesiąt różnych przeciwników do pokonania. Brzmi to trochę jak fabuła HARBINGER, ale od strony graficznej dzieło RebelMind wygląda dużo lepiej. Może tym razem uda się Polakom stworzyć przebój na miarę czeskiej MAFII?

Blizzard walczy



Walka firmy Blizzard z cheaterami staje się coraz bardziej zaciekła. Kilka tygodni temu serwis Battle.net poinformował o zamknięciu 276 tysięcy kont gry STARCRAFT, 86 tysięcy kont DIABLO 2 i 41 tysięcy WARCRAFT 3. Zapowiedziano też, że niedługo zlikwidowane zostaną konta osób korzystających z udogodnień typu map-hack.

Ranking GameSpy

Oto lista gier, w które w Sieci gra najwięcej osób:

1. HALF LIFE
2. UNREAL TOURNAMENT 2003
3. BATTLEFIELD 1942
4. QUAKE 3 ARENA
5. MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Star Academy PC, PS2



Gra STAR ACADEMY (na Zachodzie sprzedawana jako FAME ACADEMY) to obok POP IDOL najpoważniejszy rywal nadciągającego SIMS 2. Na konsoli PlayStation 2 będzie co prawda kolejną śmierdzącą zdechłym psem taneczną zręcznościówką, jednak na PC... Nie, nie, żadnego skakania po klawiaturze, bo maty nie dowieźli! Gracz trafi za to do popularnego telewizyjnego teleturnieju z cyklu reality show i zacznie walkę o pieniądze, splendor i sławę. Wpierw jednak zbuduje swą postać, wybierając jedną z 40 rodzajów głowy oraz decydując się na najlepszą spośród 120 dostępnych fryzur. Do tego dochodzi imponująca galeria korpusików i około 270 różnych ubrań. Sama gra będzie symulacją życia połączoną z występami na estradzie oraz z misjami toczącymi się w takich miejscach jak Woodstock czy Las Vegas. Jej wielką zaletą będzie ścieżka dźwiękowa, na której pojawią się kompozycje zespołu Texas, a także Eltona Johna, Donny Summer, Ce Ce Peniston i Lionela Richie.

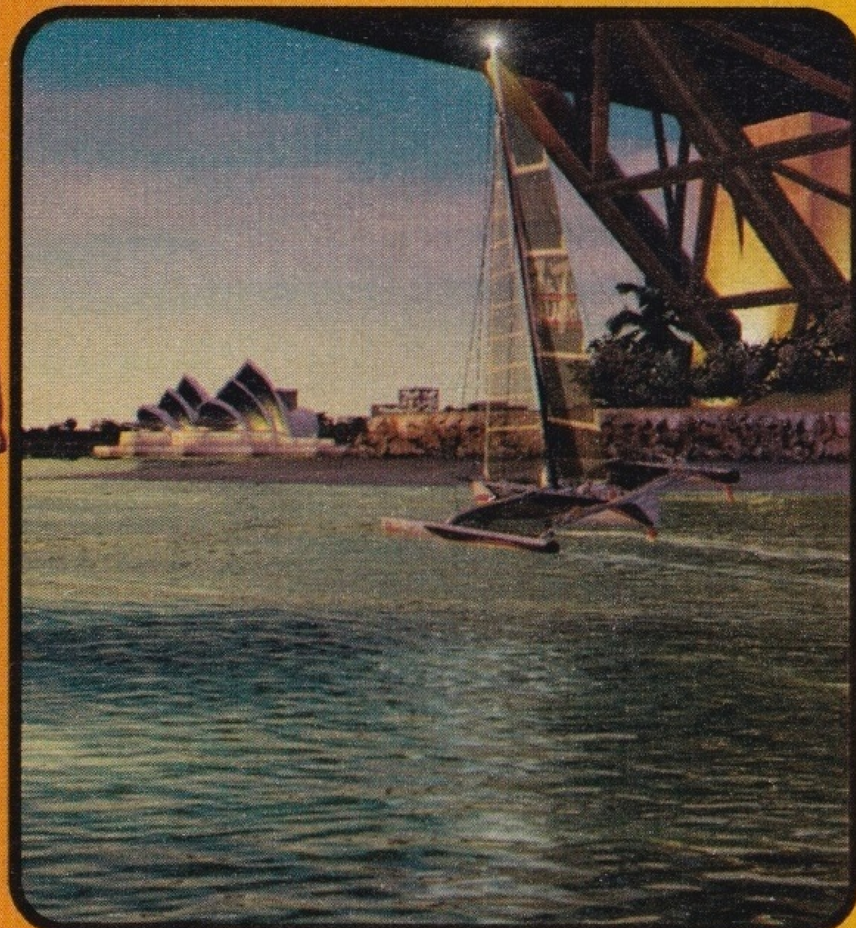


Joint Operations PC

Sukces BATTLEFIELD 1942 skłonił firmę Novalogic, znaną z serii DELTA FORCE, do rozpoczęcia prac nad własną sieciową strzelaniną FPP. Jej akcja przeniesie graczy do Indonezji. W 2006 roku tamtejsze organizacje separatystyczne stały się na tyle silne, że zaczęły zagrażać stabilizacji w regionie. Jako członek oddziałów amerykańskich wkraczasz na terytorium kontrolowane przez wrogie ugrupowania paramilitarne. Biegasz, strzelasz, walczysz... Program zaoferuje możliwość korzystania z kilkudziesięciu rodzajów nowoczesnych karabinów i pistoletów. Będą też noktowizory, latarki, miny i granaty. Gracz wskoczy za kierownicę jeepa i półciężarówki, a także polata śmigłowcami i popływa barką bądź motorówką. Engine graficzny COMANCHE 4 został podrasowany: wysoka trawa porusza się na wietrze, podmuch wybuchów zrzuca liście z drzew, zaś woda wygląda przepięknie. Do tego mapy w JOINT OPERATIONS już dziś są 15 razy większe od tych z UNREAL TOURNAMENT 2003. Będzie gdzie powalczyć!



Virtual Skipper 3 PC



Trzecia odsłona serii VIRTUAL SKIPPER, najpopularniejszego żeglarskiego symulatora na świecie, przyniesie przede wszystkim dużo lepszą grafikę. Widoczki przedstawione na pierwszych szotach z gry są po prostu powalające: człowiek ma ochotę rzucić tę robotę w czorty, sprzedać kota i wszelkie zbędne podręczniki, po czym bryknąć na tydzień czy dwa na kryształowe wody zatoki San Francisco. W programie pojawią się też okolice Sydney, brytyjskiej wyspy Wrighta, włoskie Porto Cervo, francuskie La Trinite sur Mer i rejon Auckland (Nowa Zelandia). Każdy z przygotowanych jachtów zachowuje się nieco inaczej i wymaga innego stylu żeglowania. Zmienne wiatry i świetnie zrealizowane efekty pogodowe stanowią dodatkowe utrudnienie, ale cóż znaczy drobny deszczyk dla wilka morskiego, mającego na swym koncie kilkanaście tysięcy mil morskich? Miłośników gry w Sieci ucieszy z pewnością wiadomość, że rozbudowano tryb multiplayer, umożliwiając internautom wcielenie się nawet w postaci sędziów. Szkoda tylko, że te wszystkie stopy wody pod kilem są wirtualne...

Poldek Driver PC

Co prawda MALUCH RACER nie zachwycił, lecz nie zrażeni tym producenci (swoją drogą zachwyceni rewelacyjnymi wynikami finansowymi programu) pracują już nad jego kontynuacją. Zapowiadany na początek zimy POLDEK DRIVER przyniesie siedem różnych samochodów marki Polonez i tyleż samo lokacji. Na każdej z nich wytyczono dwie trasy, skutkiem czego gracz weźmie udział w 14 różnych wyścigach. Gra będzie działać na poprawionym silniku MALUCH RACERA. Lepiej wykonane tekstury, efektowne skutki zderzeń (zniszczenia i zadrapania!), wreszcie bardziej realistyczny model jazdy to tylko niektóre ze zmian, jakie obiecują producenci. POLDEK DRIVER będzie grą tanią i... A właśnie, czy też ci się wydaje, że Poldek jest ulubionym pojazdem małomiasteczkowych dresów?



Skoki narciarskie 2004

PC

W chwili obecnej SKOKI NARCIARSKIE są w Polsce najpopularniejszą serią gier sportowych. Wielka FIFA nie jest w stanie jej podskoczyć i osiąga wyniki dziesięciokrotnie gorsze. Jak będzie w tym roku? Nie wiadomo. Po pierwsze, Adam Małysz traktuje tegoroczny sezon nieco mniej poważnie (brak znaczących imprez, oszczędzanie sił na ważny sezon 2004/05). Po drugie, SKOKI NARCIARSKIE 2004 powstają w polskim studiu L'Art, znanym z niezbyt udanej wcześniejszej części gry. „Nowa gra bije na głowę wszystkie poprzednie. Postawiliśmy na spektakularną grafikę, rozbudowane opcje i znakomitą grywalność o regulowanym stopniu trudności. Poza tym gwarantujemy stabilność i bezawaryjne działanie nowych SKOKÓW. Dużo się nauczyliśmy w poprzednim sezonie" – mówi pracujący nad grą Kamil Mętrak. I oby tak było! Jeśli nie Małysz, to sami gracze spuszczą Hanniego z podium z majtkami w zębach...



Splinter Cell: Pandora Tomorrow

PC, Xbox, PS2, GCN

Sam Fisher powraca! Nie wiadomo jeszcze, gdzie się uda i z kim skrzyżuje pięści, jednak z całą pewnością będzie wyglądał lepiej. Programiści Ubi Soft Montreal zapowiadają ciekawsze wnętrza z większą ilością bajerów w postaci poruszających się na wietrze zasłon czy kapiącej z sufitu wody, ładniejsze wschody i zachody słońca, większe etapy, w których akcja toczy się na otwartej przestrzeni, wreszcie bardziej szczegółowe modele postaci. Główny bohater nauczy się nowych trików i forteli, a także zyska nowe gadżety i bronie. Pojawi się też tryb multiplayer. Niestety, wysłannik miesięcznika CLICK! nie zdołał wydrzeć większej ilości informacji ze sztabu projektantów gry. Widać skradać się nie umiał... A może szpagat pod sufitem mu nie wyszedł?



Crazy School

PC

Szkoła z gry CRAZY SCHOOL autorstwa niemieckiego Limbic Entertainment jest z całą pewnością szalona. Jeśli bowiem widziałeś ZEMSTĘ URZĘDASA, w tej budzie poczujesz się jak u siebie w domu. Jako zdyscyplinowany w chamstwie i chętny do rozróby uczeń przybywasz do ośrodka edukacyjnego z zamiarem doprowadzenia kilkunastu wrednych nauczycieli do klasycznego załamania nerwowego. Twoi najwięksi wrogowie – zjełczały dyrektor i wiecznie pijany cieciu – również zasługują na pranie mózgu. Na szczęście do dyspozycji masz całkiem przyzwoity arsenał. W 28 salach znajdziesz ponad 300 różnych przedmiotów, z których większość będziesz mógł przesuwać, niszczyć bądź wykorzystywać (oczywiście w wiadomym celu). Będziesz mógł też wywołać około 200 różnych niezbyt przyjemnych wydarzeń, a także – w ramach przerywnika – zagrać z kumplami w wisielca.

W epoce afer takich jak ta z Torunia, gdzie grupka rozwydrzonych szczeniaków dręczyła swojego nauczyciela języka angielskiego, CRAZY SCHOOL może narobić naprawdę sporo szumu!



Race Driver 2

PC, Xbox

Mistrzowie kodu kontynuują swą przygodę z wyścigami TOCA. W grze RACE DRIVER 2, zapowiedzianej na konsolę Xbox oraz pecety, pojawi się 56 różnych tras i 35 samochodów. Wśród nich tak znane marki jak Aston Martin (V12 Vanquish, DB7 i DB5), Jaguar (XJ220, XKR i E-Type), Ford (Mustang Cobra R, Ford GT, GT90, F150 Lightning Pick-up, Falcon BA), Holden Commodore VY, Mitsubishi 3000 GT, Mitsubishi EVO 7, Subaru Impreza WRX, ABT-Audi TT-R, Opel Astra V8 Coupe i AMG-Mercedes CLK. Gracze wezmą udział w ponad 20 różnych zawodach, co przełoży się na olbrzymią liczbę trybów rozgrywki. Autorzy gry zapowiadają między innymi GT Sports Car Racing, Street Racing, Rally, DTM, V8 Supercars, Global GT Lights, Rally Cross, Formula Ford, Open Wheel Grand Prix i Classic Car Racing. Dziś brzmi to być może jak pisanina chorego psychicznie człowieka, ale już na początku lata zachwytom nad przepiękną grafiką i dopracowanym modelem jazdy nie będzie końca.





Full Spectrum Warrior

PC, Xbox

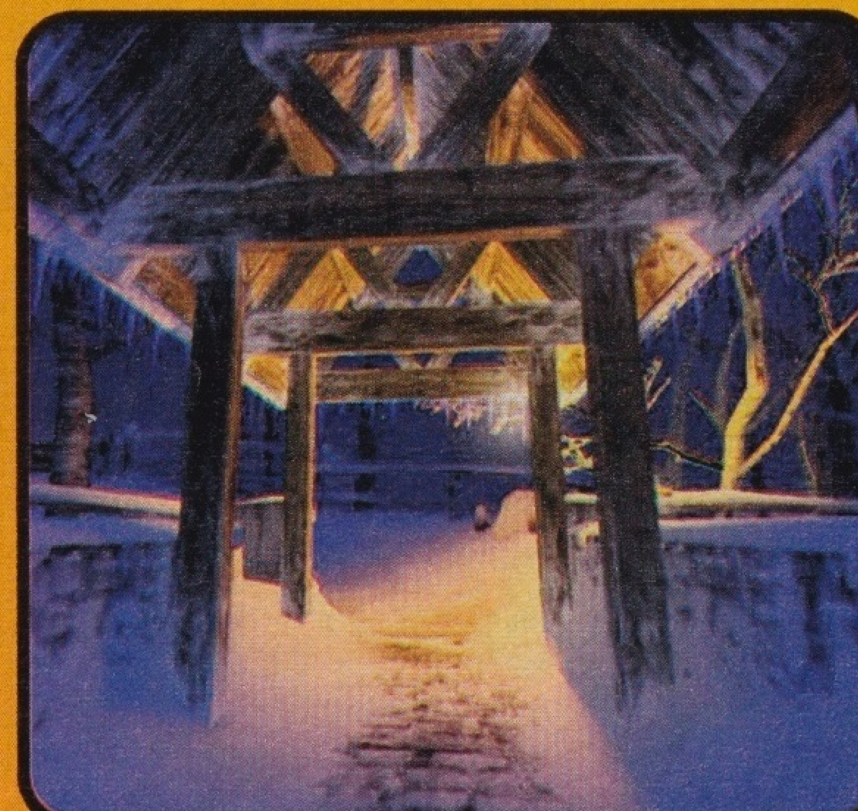
Jedna z głośniejszych i bardziej oczekiwanych strzelanin tego roku powstała w dość niekonwencjonalny sposób. Trzy lata temu armia Stanów Zjednoczonych zamówiła w firmie Pandemic Studios trójwymiarowy, taktyczny symulator działań oddziałów lekkiej piechoty w środowisku miejskim. Program tak się spodobał testerom, że niemalże w przeciągu jednej nocy postanowiono przerobić go na grę komputerową. FULL SPECTRUM WARRIOR pojawi się w sklepach dopiero w przyszłym roku, lecz przyniesie naprawdę ładną grafikę (niech cię nie zwiedzie słowo Spectrum w tytule – engine gry został wzbogacony o specjalne procedury poprawiające zjawisko perspektywy, ponoć niedopracowane w produkcjach konkurencji), wiarygodną fizykę postaci i wybuchów oraz zaskakującą sztuczną inteligencję, zaprojektowaną przez pracowników Instytutu Technologii Kreatywnych Uniwersytetu Południowej Kalifornii. Nie zabraknie oczywiście trybu multiplayer, także poprzez Xbox Live.



Cleric

PC

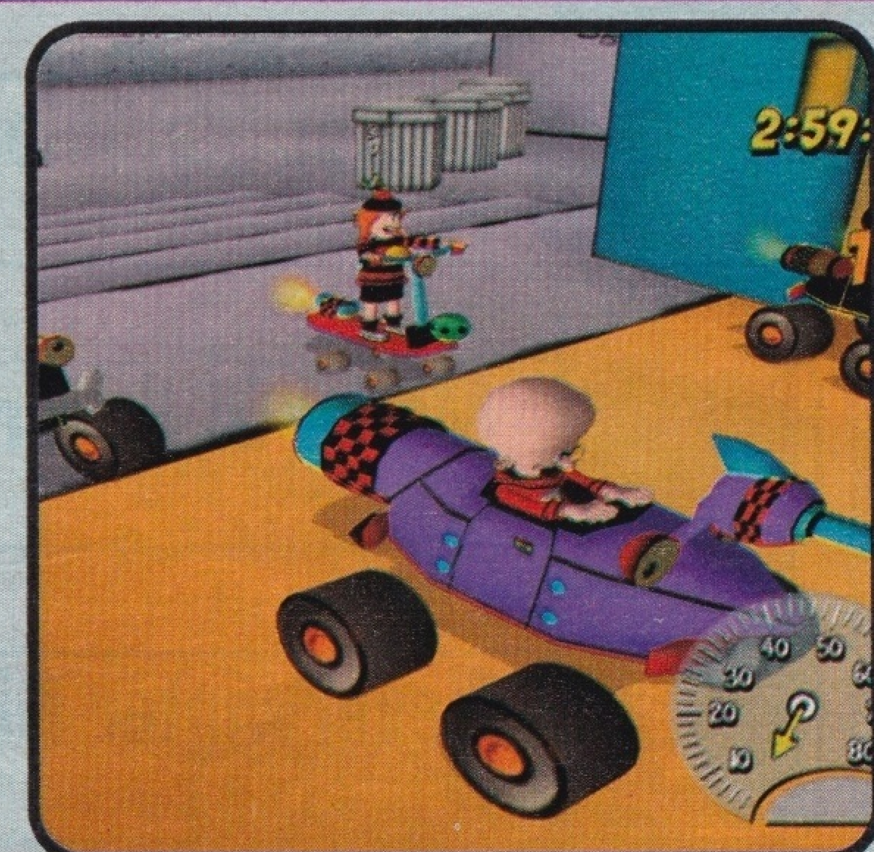
Niekonwencjonalny horror FPP, którego akcja rozgrywa się w Rosji w XVI wieku. „Tak naprawdę jest to opowieść o klasycznej konfrontacji pomiędzy Dobrem i Złem, osadzona w świecie słowiańskich podań, mitów i tradycji. Jest to również historia człowieka, byłego księdza, który zostaje zmuszony do walki ze swoją mroczną przeszłością i swoim własnym brakiem wiary, żyjącego pomiędzy bojaźliwymi i apatycznymi sąsiadami" – twierdzi Edward Chen, współautor programu. Cechą charakterystyczną CLERIC ma być nieliniowy scenariusz, duża liczba zagadek logicznych oraz rozbudowanych dialogów, wreszcie powiązania głównego bohatera z prastarymi bogami. Niektórzy z nich nie pozwolą mu zabijać zwierząt, inni ludzi, jeszcze inni będą się domagać krwawych ofiar. Te zaś zdobędziesz dzięki mieczom, maczugom, muszkietom i prostym pistoletom. Poleje się krew...



Beanotown Racing

PC

Jeśli spodobał ci się RE-VOLT i byłeś zakochany w wyścigach TOON CAR (miłosne liściki, schadzki, te sprawy), rzuć okiem na poniższą zapowiedź. Świat BEANOTOWN RACING zamieszkują bowiem równie małe co zwariowane ludki, które uwielbiają ze sobą rywalizować. Lada dzień wezmą udział w sześciu różnych wyścigach w trzech podstawowych trybach zabawy: pojedynczym rajdzie, próbie czasu oraz pucharze. Program zwraca uwagę zwariowaną grafiką, wykorzystującą technologię cell-shading oraz oferującą mocno przerysowane, karykaturalne projekty postaci. Podobnie jak w zapowiadanym na zimę shooterze XIII, wszelkie odgłosy nie tylko zabrzmią w uchu, ale i w oku (na ekranie pojawiają się napisy „ugh!", „auuu", „juhuuuuu!"). Skąd taki pomysł? Otóż gra wykorzystuje licencję jednego z najpopularniejszych zachodnich komiksów dla dzieci, obfitującego w dźwiękonaśladowcze wyrazy. Jeśli takie postacie jak Dennis Rozrabiaka czy kot Korky nie są ci obce, będziesz się bawił jak na stypie swego największego wroga!



Gothic 2.5

Pierwszy (i zapewne ostatni) oficjalny dodatek do gry GOTHIC 2 będzie się nazywał THE NIGHT OF THE RAVEN i przyniesie nową, bardzo rozległą fabułę, zupełnie niezwiązaną z historią opowiedzianą w podstawowej wersji programu. Pojawią się też kolejne czary i potwory, unikatowe przedmioty, 100 nowych postaci niezależnych, wreszcie lokacje takie jak dżungla czy jaskinie. Niestety, zapisane stany gry z GOTHIC 2 po zainstalowaniu dodatku przestaną działać...

Władców wielu



CLICK! informował już, że firma Vivendi pracuje nad strategią ze świata „Władcy pierścieni", zatytułowaną WAR OF THE RING. W połowie września okazało się, że i Electronic Arts ma w tej kwestii coś do powiedzenia. Gra BATTLE FOR MIDDLE-EARTH pojawi się w sklepach latem 2004 roku, przynosząc poprawiony silnik COMMAND AND CONQUER: GENERALS oraz lokacje i postacie znane z kina.

GTA sieciowe



W Sieci ukazała się nieoficjalna łatka do gry GTA: VICE CITY, dorzucająca kilkadziesiąt nowych samochodów, możliwość definiowania klawiszy oraz... tryb multiplayer! Więcej informacji na stronie www.mtavc.com.

Namco kocha PC

Druga po Konami rdzennie konsolowa kompania spojrzała łaskawym okiem na właścicieli pecetów. Produkty Namco – m. in. DEAD TO RIGHTS, KILL.SWITCH i EXTREME FORCE: GRANT CITY ANTI-CRIME – przeniesie na blaszaki firma Hip Interactive.

V-Rally 3 PC



Wstajesz rano, myjesz twarz, przegryzasz marchewkę znalezioną w lodówce. Wychodzisz z domu i w przeciągu 20 minut pojawiasz się na starcie. Tam czeka już na ciebie ekipa. Ładują cię w samochód, dają na drogę herbatę w termosie, kanapkę z szynką i kilka jajek na twardo, po czym wciskasz gaz. Ruszasz. Czeka cię walka o mistrzostwo świata, najlepsze markowe samochody (składające się z niespełna 20 tysięcy polygonów) i niezwykle wymagające trasy. Tak piękne, że aż się nie chce gnać do przodu. O wiele lepiej zatrzymać samochód i wystawić łeb za okno. Niech cię COLIN MCRAE mija, jego sprawa, niech cię przegonią kolesie z RALLISPORT CHALLENGE. Lecz zaraz, zaraz, cóż to oznacza? Niewiele. Co najwyżej tyle, że po gościnnych występach w świecie konsol gra V-RALLY 3 wraca na swe ukochane pecety. Nad konwersją pracuje jedna z wewnętrznych grup developerskich Atari, zapowiadając premierę na drugą połowę listopada.

Online Worms PC

Kiedy w Europie gracze z napięciem wyczekują trójwymiarowych WORMS 3D, w Azji olbrzymie triumfy święci przygotowana specjalnie na tamtejszy rynek zręcznościówka ONLINE WORMS. To nic innego jak stare dobre WORMS WORLD PARTY, wzbogacone o grę w Sieci i zestaw nowych broni. W każdej chwili możesz podłączyć się do Internetu, wyszukać interesujących graczy (według niemal dowolnych preferencji) i stoczyć z nimi heroiczny bój. Zadbano bowiem o tysiące statystyk, danych tabelarycznych, tzw. drabinek i rankingów. Sukces przeszedł oczekiwania producentów – w niezbyt dobrze skomputeryzowanych Chinach na beta testy zarejestrowała się rekordowa liczba 3 milionów graczy! Istnieje spora szansa, że program trafi w przyszłym roku do Europy.



Pro Evolution Soccer 3 PC, PS2



Konami na dobre zakochało się w pecetach. Wydany niedawno INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3 był tylko skromną przystawką do dania, które zawędruje na blaszaki w listopadzie. W PRO EVOLUTION SOCCER 3 – bez wątpienia najlepszym konsolowym symulatorze piłkarskiego spotkania – pojawi się większość opcji znanych z konkurencyjnej serii FIFA. Świetne animacje zawodników, inteligentne zachowanie na boisku oraz doskonały model rozgrywki sprawią, że gracz będzie miał trudności z oderwaniem się od komputera. I co najważniejsze, to nie są czcze obietnice. Poprzednie odcinki tej doskonałej serii stanowią najlepszy dowód na to, że FIFA doczekała się poważnego konkurenta. Z nowości warto wymienić nowy tryb four-division Master League oraz sklep, w którym zgromadzone w czasie spotkań punkty można zamienić na nowe drużyny, stadiony, dźwięki, a także fryzury zawodników, strategie czy koszulki. „Raz fryz punka a la Beckham w koszulce w różową kratę poproszę!"

TOP-13 LISTA

Miejsce	Gra	Platformy	
1	GTA Vice City	PC, PS2	025
2	Diablo 2	PC	008
3	Gothic 2	PC	026
4	Warcraft III	PC	010
5	Age of Mythology	PC	015
6	Medal Of Honor:...	PC	002
7	Neverwinter Nights	PC	014
8	Grand Theft Auto III	PC, PS2	001
9	Mafia	PC, PS2	030
10	Morrowind	PC, Xbox	034
11	The Sims	PC, PS2	003
12	Ghost Master	PC	045
13	Colin McRae Rally 3	PC, PS2	044

Bard's Legacy: Devil Whiskey PC

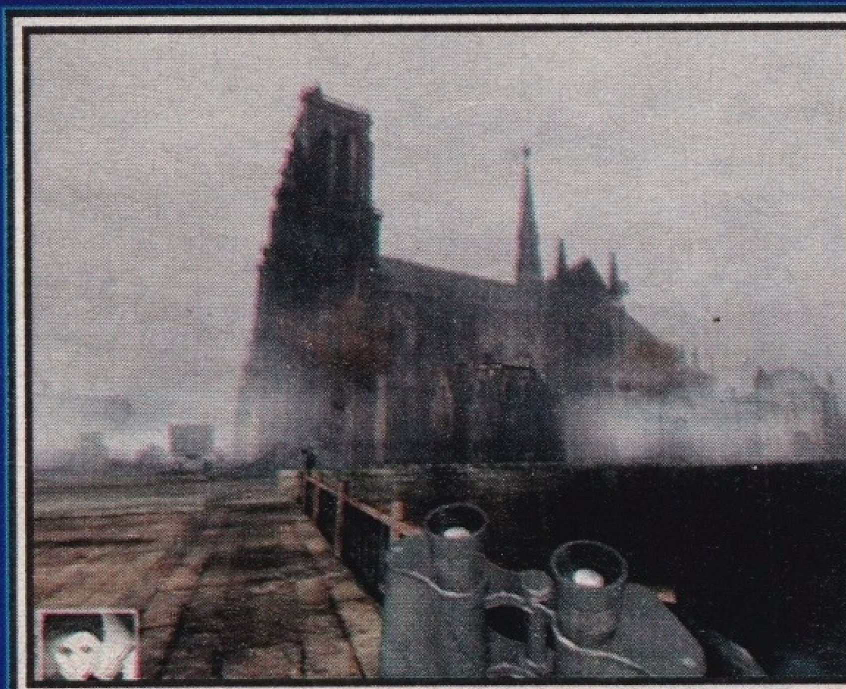


Dawno, dawno temu, tak jakoś w zimie 1999 roku, grupka utalentowanych fanów klasycznych gier role-playing, takich jak BARD'S TALE czy EYE OF BEHOLDER, spotkała się na jednej z tysięcy list dyskusyjnych zasypujących Internet tonami mailowego badziewia. Ludzie ci zauważyli, że duże kompanie powoli zapominają o miłośnikach programów prostych pod względem graficznym lecz bogatych fabularnie. Postanowili więc zrobić własnego RPG'a, takiego z widokiem z oczu drużyny, ze skokami w miejsce płynnego ruchu, z walkami w trybie turowym i z olbrzymimi lokacjami do przemaszerowania. DEVIL WHISKEY taki właśnie jest... Uwaga! Produkt alkoholowy! Może powodować zawroty głowy!



Sabotage 1943 PC, PS2, Xbox

Sabotami zwano ciężkie buty na drewnianej podeszwie, którymi w czasie rewolucji przemysłowej zdesperowani robotnicy niszczyli odbierające im pracę maszyny. Z tej właśnie przyczyny określano ich mianem sabotażystów... W grze SABOTAGE 1943 chodaki w ogóle się nie pojawią. Będą za to pistolety, karabiny, miotacze płomieni. Gracz wcieli się w postać szpiega pracującego dla francuskiego ruchu oporu i wykona 22 autentyczne misje. Zwiedzi Paryż i jego okolice, zapędzi się też do sztabu generalnego niemieckich sił w okupowanej Francji! Wszystko to przedstawi nowoczesny silnik, zdolny ozdobić znajdujące się na ekranie obiekty rozmaitymi odpryskami, pyłami, dymami, gruzami i szczątkami zniszczonych mebli.



Jako ciekawostkę warto zapamiętać, że na widok wroga bohater gry (którego gracz wybierze spośród siedmiu zróżnicowanych postaci) będzie mógł strzelać, uciekać bądź paść na ziemię i udawać trupa. A wiecie, po czym poznać trupa? Po tym, że śmierdzi! Oj, przekupkana gra się nam szykuje...

Judge Dredd versus Death PC, PS2, Xbox, GCN

Sędzia Dredd, bohater serii komiksów oraz przeciętnego filmu z Sylvestrem Stallone w roli tytułowej, przygotowuje się do odwiedzin w twoim własnym domu. Chociaż nie... to nie tak. To ty go odwiedzisz! Licząca sobie 400 milionów mieszkańców metropolia Mega City One potrzebuje dobrych strażników-sędziów i zrobi wszystko, bylebyś dla niej pracował. Od jutra stanowisz prawo i jednocześnie z całą bezwzględnością je egzekwujesz. Strzelasz, mordujesz, polujesz na niejakiego Śmierć, ale i rozmawiasz. Scenariusz liczy sobie 9000 linijek dialogów, zaś autorski silnik przygotowują ludzie z firmy Rebellion. Autorzy ALIENS VS PREDATOR obiecują, że JUDGE DREDD VERSUS DEATH będzie typową, a jednocześnie szalenie wciągającą futurystyczną strzelaniną z widokiem z oczu głównego bohatera, wykorzystującą wszystkie najważniejsze gadżety z komiksowego świata.





Curse: Eye of Isis PC, PS2, Xbox

Nad tą grą nieszczęsne Wanadoo biedzi się już od 3 lat i coś dobiedzić, przepraszam, dopieścić jej do końca nie może. A szkoda, bo CURSE: THE EYE OF ISIS zapowiada się bardzo atrakcyjnie. W 1890 roku do największego londyńskiego muzeum dociera bezcenna egipska statuetka zwana Okiem Bogini Isis.W parę dni później artefakt znika bez śladu. Młody inżynier i poszukiwacz przygód nazwiskiem Darien Dane rusza jej śladem. Na swojej drodze spotka nie tylko złodziei i sługusów pewnego bardzo bogatego kolekcjonera, ale i ofiary klątwy Isis – szaleńców, nieumarłych oraz paskudne mumie. W rozwijaniu ożywionych bandaży pomoże mu urocza Victoria (dla przyjaciół Vicky) oraz siedmiu niezawodnych kompanów: pałka, pistolet, kusza, wiatrówka, strzelba, miotacz płomieni i moździerz. O pełen grozy nastrój zadbają graficy. Artisto Wanadooiano już dziś zapowiadają tak klimatyczne lokacje jak gotycki gmach muzeum, mroczne podziemia, sypiąca się stacja kolejowa, pokład potężnego okrętu, wreszcie Kair i pobliskie piramidy.



■■■ Michał „Joel" Zacharzewski, TOP-13 Marek „falcOn" Janowski

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

018 Hitman 2 – PC, PS2, Xbox	028 NFS: Hot... 2 – PC, PS2, Xbox, GCN
035 Baldur's Gate 2 – PC	038 Operation Flashpoint – PC
033 Black & White – PC	024 Postal 2 – PC
032 Battlefield 1942 – PC	047 Devastation – PC
037 Command & Conquer: Generals – PC	006 Return To Castle... – PC, Xbox
019 Disciples 2 – PC	013 Spider-Man... – PC, PS2, GCN, Xbox
021 Dungeon Siege – PC	022 Splinter Cell – PC, PS2, Xbox
027 FIFA 2003 – PC, PS2, PSOne, Xbox	048 Helikopter w Ogniu – PC
012 SW: Jedi Knight II – PC, Xbox, GCN	049 Enter the Matrix – PC, PS2, Xbox
004 Heroes Of Might And Magic IV – PC	050 Chrome – PC
029 Icewind Dale II – PC	039 The Thing – PC
011 IGI 2: Covert Strike – PC	052 Worms 2 – PC, PSX
046 Tomb Raider: AOD – PC, PS2	009 Tony Hawk's 3 – PC, PS2, GBA, Xbox
005 Max Payne – PC, PS2, PSOne, Xbox	051 Post Mortem – PC
031 Medieval: Total War – PC	036 Unreal Tournament 2003 – PC

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Teraz możesz głosować na gry z listy TOP-13 przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LP.CL.# (zamiast # podaj numer z czerwonego kółka). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LP.CL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp.

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

CDPROJEKT



LIONHEART

Tytuły FALLOUT i ARCANUM brzmią znajomo? Lubiłeś te gry? W takim razie LIONHEART również ci się spodoba



Do prac nad LIONHEART zaangażowano słynny zespół Black Isle, czyli twórców uwielbianej przez wielu serii BALDUR'S GATE. Ale z serią BALDURA program ma w rzeczywistości bardzo niewiele wspólnego – mechaniką gry i nazewnictwem najbardziej przypomina FALLOUTA i ARCANUM.

Początek epoki renesansu. Na naszej planecie mieszkają nie tylko ludzie, ale również trzy inne „dobre" rasy, a także całe hordy wszelakich demonicznych pomiotów. Wszystko z winy trzynastowiecznego kataklizmu, który spowodował magiczne pęknięcia i inwazję stworów spoza naszego wymiaru oraz w czarnoksięski sposób skaził świat. Jesteś osobą na swój sposób wyjątkową, gdyż płynie w tobie krew słynnego króla Ryszarda Lwie Serce (stąd zresztą tytuł LIONHEART), który słynął z miłosnych podbojów i gdzieś tam w czasie jednej z licznych podróży „zepsuł" twoją pra-prababcię. W dodatku jako jeden z nielicznych ludzi masz swego ducha opiekuńczego. Jest on nie tylko twym doradcą (a także początkowo przewodnikiem po zasadach gry), ale także pozwala ci korzystać z mocy magii.

Na początku czeka cię przede wszystkim kreacja (lub wybór, ale ja zawsze wybieram kreację) bohatera. Może on należeć do jednej z czterech ras zamieszkujących Ziemię (wszystkie człekokształtne), ale w niektórych przypadkach istnieje obawa, że jako osobnik naznaczony magią i w pewien sposób skalany będzie miał kłopoty z nawiązywaniem kontaktów z ludźmi „czystej krwi". Ustalasz wysokość cech (Siła, Zręczność, Charyzma, Inteligencja, Szczęście, Percepcja) oraz wybierasz cechy rasowe i zdolności, w których bohater się będzie specjalizować. Co trzy poziomy doświadczenia przysługuje ci wybór tzw. profitu, czyli specjalnej zdolności. Kreowanie postaci to nie taka łatwa sprawa, bo bohater dysponować może umiejętnościami bitewnymi (stosowanie broni, uników itp), złodziejsko-dyplomatycznymi (handel, znajdowanie sekretnych miejsc, otwieranie zamków, retoryka itp.) oraz magicznymi (trzy szkoły magii, a każda podzielona na 4 gatunki). Jak widać, jest się nad czym zastanawiać!



Po zdobyciu następnego poziomu doświadczenia otrzymujesz do rozdysponowania zależną od Inteligencji postaci liczbę punktów bonusowych i możesz je przydzielić tym umiejętnościom, które chcesz rozwijać w pierwszej kolejności. Punkty doświadczenia dostajesz natomiast na szczęście nie tylko za wygrane walki, ale również za wykonanie zleconego przez kogoś zadania, a nawet za czynności specjalnego rodzaju, takie jak przekradnięcie się obok wroga, otworzenie skrzyni, rozbrojenie pułapki czy nawet zręczne poprowadzenie rozmowy.

Grę rozpoczynasz w lochach przesławnej Świętej Inkwizycji. Dzięki nieoczekiwanej pomocy udaje ci się wydostać z tarapatów i trafiasz na przedmieścia pięknej Barcelony, będącej jednym z centrów kulturalnych i administracyjnych świata. Tu właśnie zacznie się wielka przygoda, w której ogromną rolę odegrają walki, walki i jeszcze raz walki. W odróżnieniu od ARCANUM, FALLOUTA czy BALDURA w LIONHEART walki toczą się w tempie pociągu ekspresowego i musisz wykazać się spostrzegawczością oraz refleksem, aby rozstrzygnąć je na swoją korzyść. Przyznam, że wolałbym rozwiązanie zastosowane w FALLOUT TACTICS, czyli aby wybór pomiędzy walką w trybie turowym a walką w trybie czasu rzeczywistego należał tylko i wyłącznie do gracza. Jednak, jak widać, twórcom gry ruszyć łbami już się nie chciało i woleli pognać do kasy po ich zdaniem zasłużone honorarium.

LIONHEART jest grą, w której masz ogromną wolność jeśli chodzi o poznawanie świata, rozwój postaci oraz przyjmowanie zleceń. Czasami zresztą zlecenia te wykluczają się nawzajem, gdyż na przykład postać A żąda od ciebie zamordowania postaci B, a postać B żąda tego samego w stosunku do postaci A. Zwykle jednak sprawa jest jasna, kto w tym towarzystwie jest dobry, a kto coś knuje, a poza tym zawsze można słuchać tej osoby, która oferuje wyższą nagrodę :-). Oczywiście, jak to w role playing bywa, ważne są nie tylko pieniądze, ale również magiczne przedmioty. A czasami można znaleźć, kupić lub otrzymać w prezencie na-



Lionheart

4

RPG w czasie rzeczywistym

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Black Isle / CD Projekt**
- www.lionheart.blackisle.com

cena 99.90

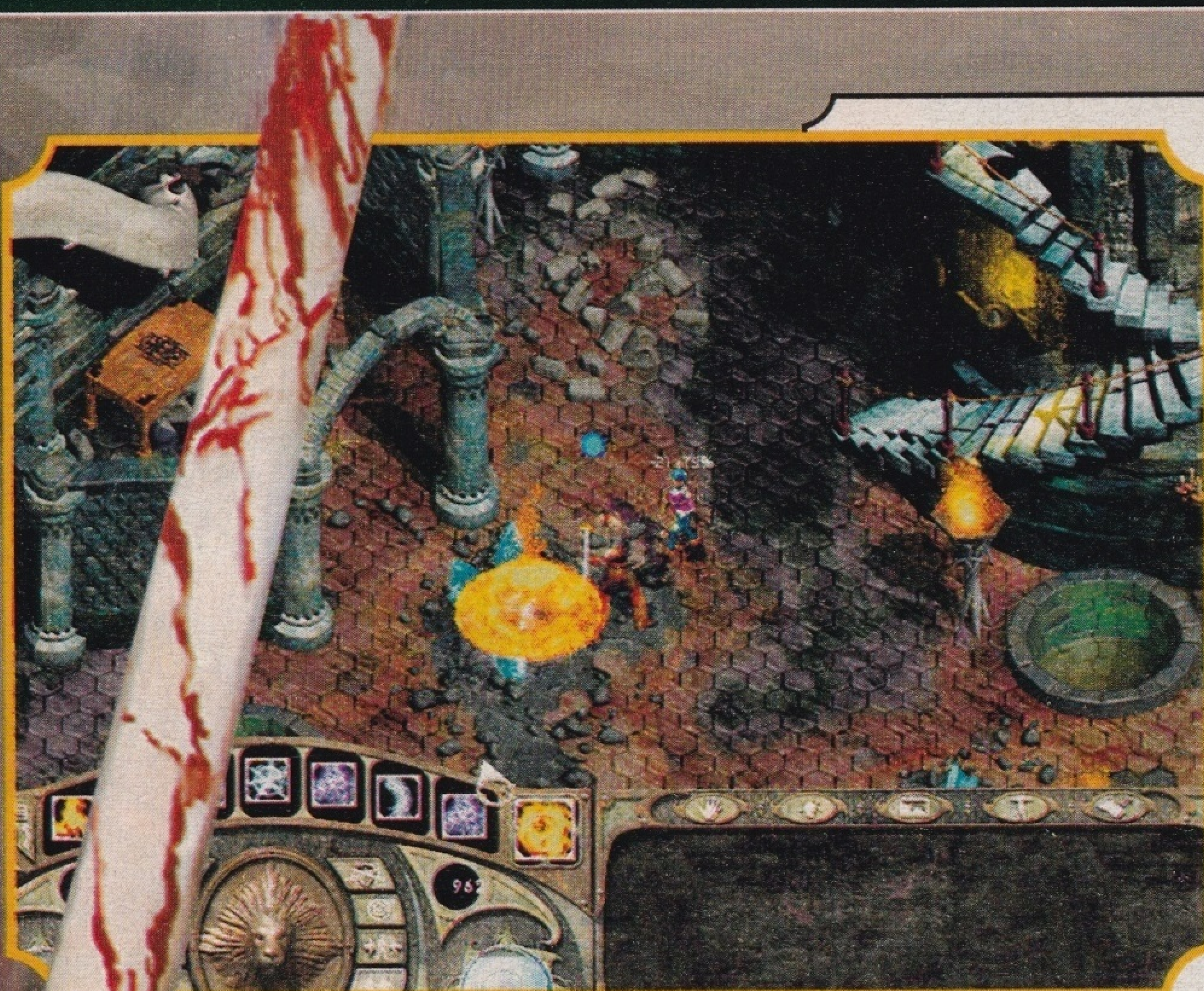
+ Ciekawa fabuła, wielki świat, interesująca kreacja bohatera

– Sporo małych błędów. Nie uniemożliwiają gry, ale psują zabawę

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	5	4

LIONHEART bazuje z jednej strony na ARCANUM i FALLOUT, z drugiej na BALDUR'S GATE. **Niestety ma liczne niedoróbki**





prawdę wyśmienity sprzęt. Zresztą po lasach, polach i ulicach świata LIONHEART poniewierają się takie kupy różnego magicznego złomu, że będziesz miał co zbierać, czym handlować i z czego korzystać.

Niestety w grze popełniono kilka dość dokuczliwych błędów. Po pierwsze, nie można zwalniać/przyspieszać tempa akcji, a wydarzenia (zwłaszcza w czasie bitwy) toczą się błyskawicznie. Powoduje to, że czasami byłem wręcz zagubiony w natłoku wrogów i po zabiciu jednego nie mogłem nakierować kursora na następnego. Natomiast skorzystanie z opcji Pauzy uniemożliwia wycelowanie (w BALDURZE rozwiązano to o wiele lepiej, nie mówiąc już o ARCANUM, gdzie walki toczyły się w trybie turowym). Fatalnie kieruje się też ruchem postaci, gdyż nie można w zasadzie planować jej marszu na mapie, co na terenach już zbadanych bardzo ułatwiłoby życie. Tragicznie rozwiązano kwestię zarządzania ekwipunkiem, postaci nie można też ubierać/rozbierać w osobnym menu. No i jeszcze jedna sprawa: gra zatrważająco często „wychodzi" do Windowsa bez przekazania żadnego komunikatu o błędzie (zdarza się to przy przekraczaniu granic obszarów). Czasami jedynym lekarstwem jest zwolnienie towarzysza podróży, co bardzo psuje zabawę. A właśnie – towarzysz podróży. Jest on postacią tak bardzo niezależną, że nawet nie możesz dawać mu przedmiotów czy żądać od niego niczego poza prostym „idź za mną/zostań". Nuuuda! Koooszmarna! O braku logiki scenariusza już nie wspomnę, bo jest on dla RPG typowy. Możesz na przykład wytłuc straże oraz inkwizytorów, a siedzący w pokoju obok Wielki Inkwizytor Torquemada nadal będzie przyjaźnie z tobą rozmawiał!

Grafika LIONHEART nie ekscytuje. Brak tu możliwości przybliżania/oddalania kamery czy obracania obrazu. W zasadzie można powiedzieć, że skoku jakościowego od czasów BALDURA specjalnie nie widać. Twórcy nie pofatygowali się nawet, by zróżnicować postacie bohaterów. Na przykład Zwierzoczłek wygląda tak samo jak zwykły człowiek, a program tylko zapewnia nas pisemnie, że jest on obrośnięty od stóp do głów wilczym futrem. Podobna siermiężność panuje przy wyborze wyglądu postaci. Kilka rodzajów koloru włosów i kubraka to trochę za mało jak na program nowej generacji.

Spodobała mi się natomiast oprawa dźwiękowa, a zwłaszcza doskonale dobrane głosy aktorów.

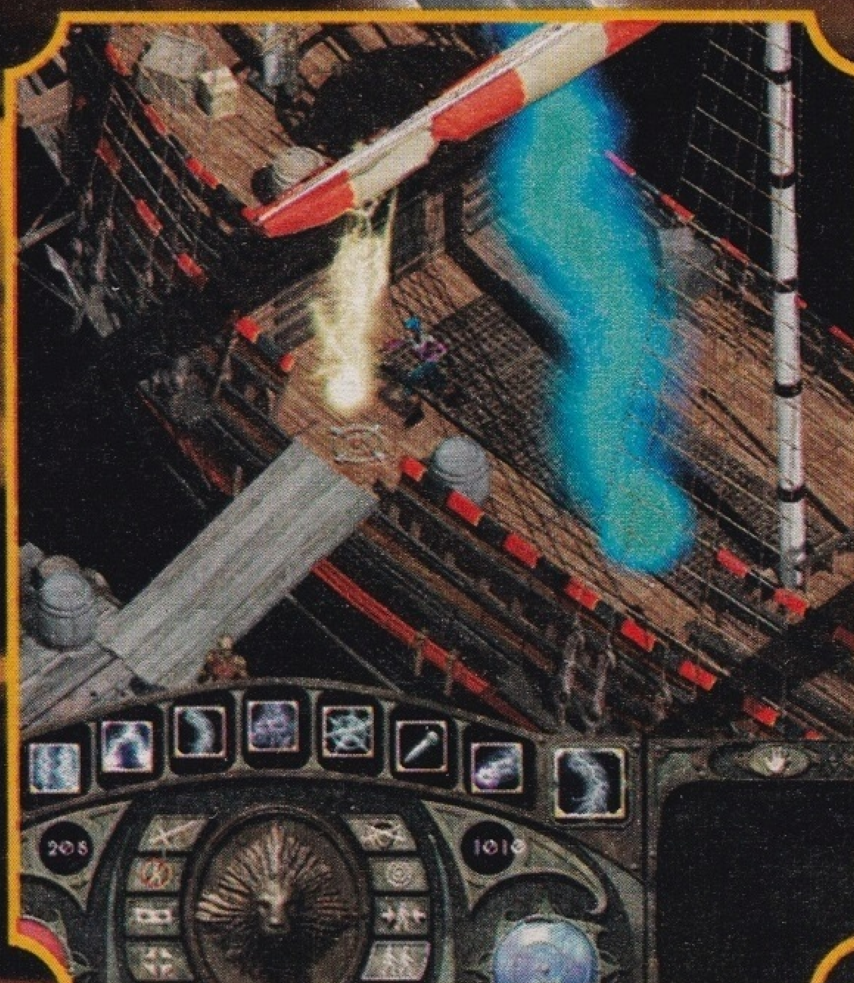
LIONHEART to program interesujący, obarczony jednak licznymi, denerwującymi wadami. Z uwagi na to nie zamierzam z grą zawierać bliższej znajomości, bo w końcu każdy pragnie odrobiny luksusu. LIONHEART luksusowym towarem nie jest z całą pewnością. Może gdyby wyszły stosowne patche...

▪▪▪ Jacek „Randall" Piekara

Kilka krótkich rad, od których OGROMNIE dużo zależy:

1. W LIONHEART nie ma chyba ważniejszego współczynnika niż Inteligencja. To dzięki niej otrzymujesz co poziom punkty zdolności. Bohater o małej Inteligencji to jedna wielka tragedia – tępy nieudacznik, nie potrafiący niczego zrobić dobrze i uczący się wolno jak muł.
2. Zręczność jest niezwykle ważna dla wszystkich postaci, ale szczególnie dla tych, które walczą wręcz. Aby przekonać się, jak działa ta cecha, stwórz postać ze Zręcznością 10 i przyjrzyj się jej ruchom, a potem wybierz bohatera o Zręczności 1 i też mu się przypatrz. Wszystko już jasne?
3. Przy tworzeniu postaci możesz wybrać trzy zdolności główne, które będziesz mógł bardzo szybko rozwinąć do wysokiego poziomu. Wybierz dobrze i nie łącz zdolności alternatywnych (np. władania bronią jednoręczną z władaniem bronią dwuręczną).
4. Postać o bardzo niskiej Percepcji oraz Charyzmie nie stanie się dobrym czarodziejem. Liczba punktów many będzie w tym wypadku tak maleńka, że nawet jak bohater pozna skomplikowane zaklęcia, nie będzie mógł z nich skorzystać (chyba że wspomoże się przedmiotami dodającymi punky many).
5. Nie wszystkie konflikty trzeba rozwiązywać siłą. Czasami spryt jest dużo przydatniejszy od oręża, a zręczne poprowadzenie rozmowy i „wykiwanie" wroga przynosi spore korzyści. Szczególnie na początku rozgrywki musisz uważać, z kim zadzierasz.
6. W skrzyniach często znajdują się przedmioty dobierane losowo. Istnieje więc możliwość znalezienia bardzo użytecznych rzeczy, jeśli zastosujesz czary „Zapisz grę" oraz „Wczytaj grę" :-).
7. Przeczytaj uważnie instrukcję, zwłaszcza fragmenty dotyczące zdolności, cech, zaklęć oraz Profitów.







Polanie II

Ta gra – jak żadna inna – pokazuje, że prawdziwe są stwierdzenia: „chcieć to móc" oraz „Polak potrafi"...

Mam przyjemność zaprezentować owoc pracy grupy Polaków z Reality Pump Studios, wchodzących w skład międzynarodowego zespołu ze stajni niemieckiej firmy Zuxxez. Ten soczysty i smaczny kąsek to gra POLANIE 2, będąca udaną kontynuacją pierwowzoru z 1996 roku. W przeciwieństwie do jedynki, która zauważona została w zasadzie tylko w Polsce, sequel ma wystarczający potencjał, aby stać się przebojem na skalę co najmniej europejską – jeżeli nie światową.



Jeśli wierzyć szytym grubymi nićmi zapiskom programistów, cała historia zaczyna się w ósmym stuleciu n.e. Jako włodarz Polan – Książę Mirko z Nieważnegdzie – zostajesz podstępnie uprowadzony z silnie strzeżonej twierdzy przez podłego czarnoksiężnika Kościejem zwanego. Zrządzeniem losu, a może dzięki głupocie i niedopatrzeniu roztargnionego maga, zamiast zaklęcia odbierającego ludzką formę i przekształcającego w dzikie zwierzę, Kościej przenosi cię w tymczasowy niebyt, gdzie jego moc już nie sięga.



Pozornie wydawać by się mogło, że sytuacja jest gorzej niż beznadziejna. Pewnie lepiej byłoby tułać się po puszczach jako wilk aniżeli zostać pozbawionym samoświadomości i czekać bezczynnie na ratunek. Jednak w nicości byłeś bezpieczny, a w leśnym gąszczu byłbyś zdany na pastwę potencjalnych współbratymców, kłusowników, nadwornych łowców i tym podobnych.

Zawieszony między wymiarami w sytuacji bez wyjścia ponownie poruszasz swą niedolą koło Fortuny. Jeden z twoich dawnych nauczycieli, kapłan Swarożyca – Dobromir – przejrzał plany złego czarodzieja. Ale przygotowanie zaklęcia odczyniającego efekt poprzedniego czaru nie jest sprawą ani prostą, ani szybką. Mimo wielu przeszkód Dobromirowi udaje się w końcu ściągnąć cię z bezkresu zaświatów. Z jego ust słuchasz opowieści o tym, co działo się z tobą oraz twoim księstwem podczas pięcioletniej nieobecności.

Okazuje się, iż Kościej nie marnował cennego czasu, przejmując kontrolę nad terenami Polan. Każda jednostka stawiająca opór została potraktowana stryczkiem bądź katowskim toporem, a trupy tylko powiększały zastęp nieumarłych czarnoksiężnika. Niedobitki twej dawnej drużyny zbiegły w głąb kniei, by tam ukryć się przed oczami wroga i nękać go partyzanckimi podjazdami. Wśród nich znajdował się ponoć najzacniejszy twój druh, brat po fachu – rycerz Mieszko. Gdyby tylko udało się go odnaleźć, z łatwością zebrałbyś oddział będący w stanie przeciwstawić się nawet licznym jednostkom bezmózgich szkieletów czy renegatów współpracujących z Kościejem.

Za radą Dobromira ruszasz na poszukiwania swego przyjaciela oraz dawnego rynsztunku, który unaoczni poddanym, że Książę Mirko powrócił, aby wyrwać ich spod władzy okrutnego maga.

Grając w nowych POLAN, odnosi się nieodparte wrażenie, iż podczas tworzenia grafiki oraz klimatu



Polanie 2 — **5+**

Mieszanka RTS i RPG

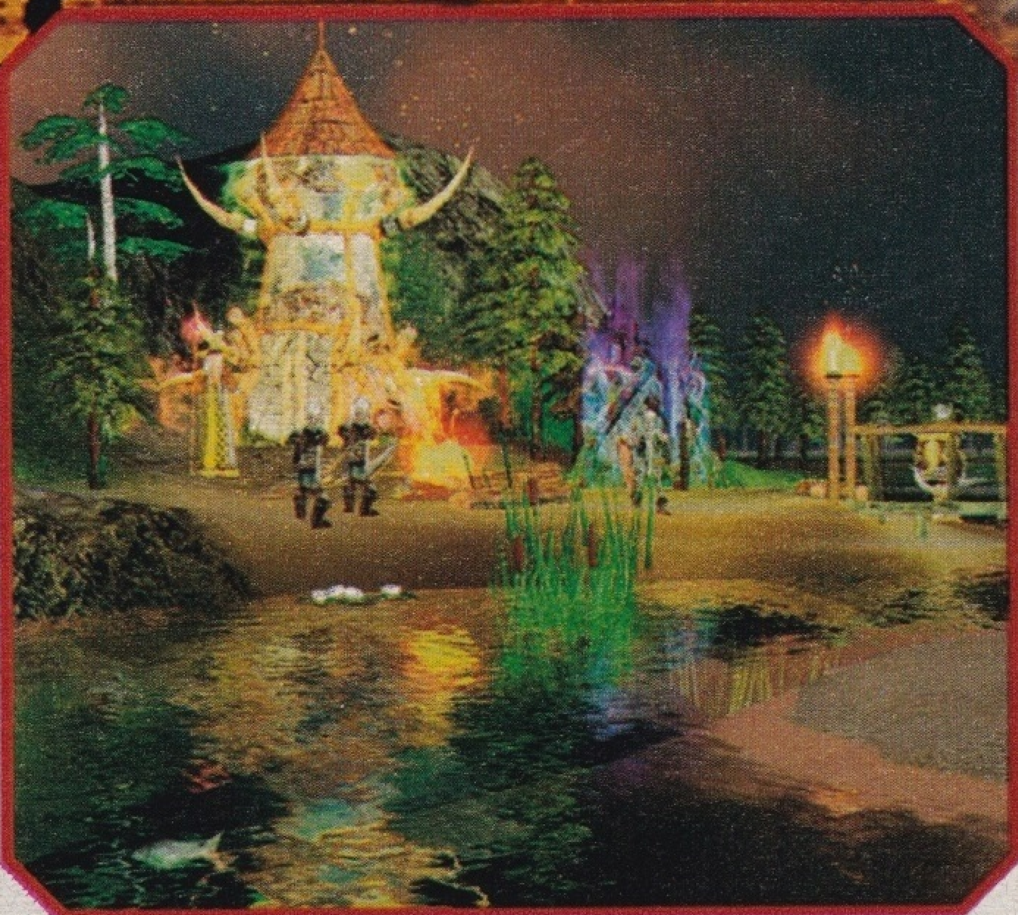
- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, 800 MB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  - ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Reality Pump Studios / TopWare Inter.**
- http://polanie2.topware.pl

cena 79.00

+	–
Boska grafika, dbałość o najmniejsze szczegóły, swojska atmosfera	Aby cieszyć się grą, trzeba mieć naprawdę mocny komputer

Grafika	Dźwięk	Frajda
6	5+	5+

Tanio, ładnie, momentami nawet śmiesznie! **Czegóż chcieć więcej? Otrzymujesz bardzo dobrą grę**



rozgrywki twórcy gry w dużej mierze wzorowali się na słynnym komiksie autorstwa Janusza Christy o przygodach dwóch nierozłącznych przyjaciół – Kajka i Kokosza – walczących z zastępami mało inteligentnych Zbójcerzy pod wodzą zarozumiałego Hegemona. Jeżeli znasz i lubisz przygody tej flipflapowskiej pary, to tym bardziej polecam sięgnięcie po POLAN 2 – będziesz miał grę i komiks w jednym.

Przygotowano w tym celu parę trybów rozgrywki. W wersji RTS wcielisz się w rolę Księcia Mirko, który walczy z przeciwnościami losu i innymi kłodami rzucanymi mu pod nogi przez podstępnych wrogów. W sumie dostępne są tutaj trzy kampanie, po kilkanaście misji każda. W zależności od wybranego poziomu trudności, spędzisz przed ekranem monitora mniej lub więcej godzin. Osobiście uważam, podobnie jak pewna znana w rapowo/hip-hopowych kręgach kapela, że „lepiej jak jest więcej", więc wybrałem opcję B. Żeby móc zagrać w kolejną część kampanii, należy wcześniej ukończyć poprzednią.

Jednym z elementów wyróżniających produkt Reality Pump Studios spośród innych RTS'ów (nawet prześwietny WARCRAFT III nie może poszczycić się takim poziomem szczegółowości) jest możliwość zdobywania doświadczenia przez każdą z postaci. Czy to dzielny woj, czy leniwy pastuch, czy nawet mlekodajna mućka – wszyscy oni zdobywają doświadczenie. Starsza krowa wie lepiej, gdzie szukać bardziej soczystej trawy. Dzięki temu będzie znacznie wydajniejsza od swych młodych córek. Jeśli z kolei jałówkami opiekuje się pasterz, to również podnosi to ich mleczną efektywność. Teściowa przebywająca z wizytą w chacie drwali „mobilizuje" ich do szybszej pracy. Podobnych zabawnych klimatów jest znacznie więcej.





Dodać należy, iż każdy członek książęcej drużyny charakteryzuje się odmiennymi cechami wynikającymi np. z poziomu doświadczenia czy zdobytego przez niego w trakcie wyprawy sprzętu. Posiadanie hełmu bądź tarczy wpływa na ubiór postaci, który zmienia się, w miarę jak wzbogaca się jej wyposażenie.

Tryb RPG to klasyczny przypadek książkowy, gdzie możesz wybrać jedną spośród siedmiu dostępnych profesji: rycerza, barbarzyńcy, maga, łowcy, włócznika, czarodziejki i czarodziejki amazonki. Nie możesz w nim wznosić żadnych budynków czy trenować innych postaci. Możesz za to rozwijać własne specjalne umiejętności, handlować, uczyć się nowych czarów czy wynajmować najemników.

W drugich POLANACH przygotowano także opcję gry przez Sieć, zarówno dla trybu RTS, jak i RPG. Na razie na serwerach nie ma jeszcze zbyt wielkiego ruchu, ale sądzę, że w miarę zdobywania przez grę popularności gracze będą częściej odwiedzali to miejsce. Problemem mogą okazać się jednak lagi, które zdarzają się nawet u posiadaczy łącza stałego (512-tka).

POLANIE 2 są pod każdym względem produktem dużo bardziej zaawansowanym niż jedynka, czego chyba należało się spodziewać. Siedem lat na stworzenie sequela to szmat czasu, który nie poszedł na marne. Profesjonaliści z Reality Pump Studios stworzyli rasową grę, z rewelacyjną oprawą graficzną, niezłą fabułą i łatwo wpadającą w ucho ludową muzyką. Jedynym mankamentem są horrendalne wymagania sprzętowe. Te podane obok to zestaw minimum. Żeby naprawdę poczuć, zobaczyć i usłyszeć pełnię możliwości oferowanych przez nowych POLAN, pomnóż je przez 2. I niechaj Rod patrzy na ciebie łaskawym okiem.

■■■ Paweł „CyberFish" Karaszewski





STAR WARS

Your Jedi mind tricks don't work on-a me! Only money! No money, no parts, no deal!!

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY



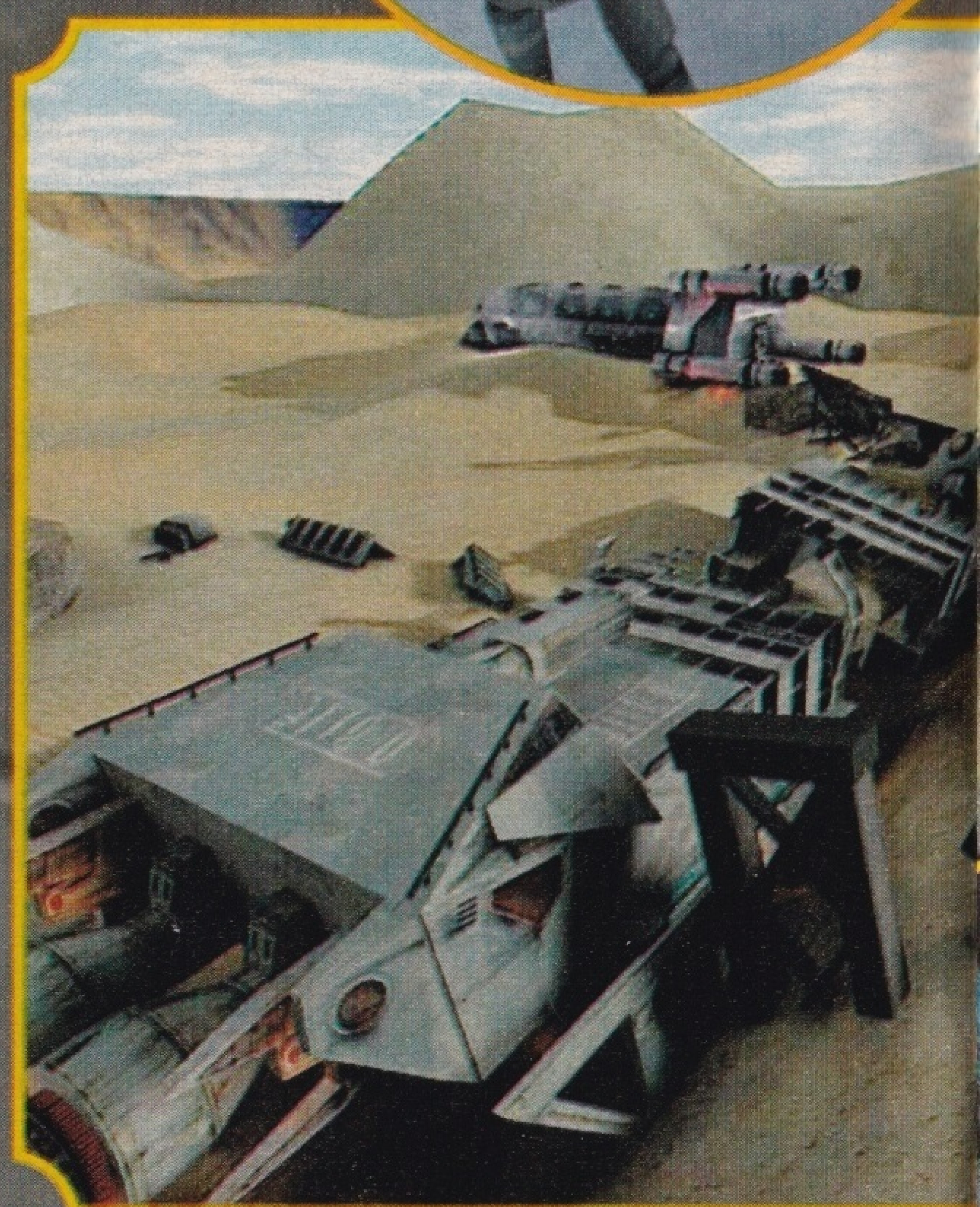
Dziesięć lat po sławetnej bitwie na Endor, Nowa Republika jest już faktem. Niedobitki sił Imperium skupiły się wokół admirała Thrawna, zaś zwycięzcy podjęli się trudnego dzieła odbudowy zniszczonego wojną świata. Na planecie Yavin 4 Luke Skywalker otworzył swoją słynną Akademię Jedi. O rany. Ale fajnie trafiliśmy. W tej niecodziennej placówce rozpoczyna się właśnie nowy rok akademicki.



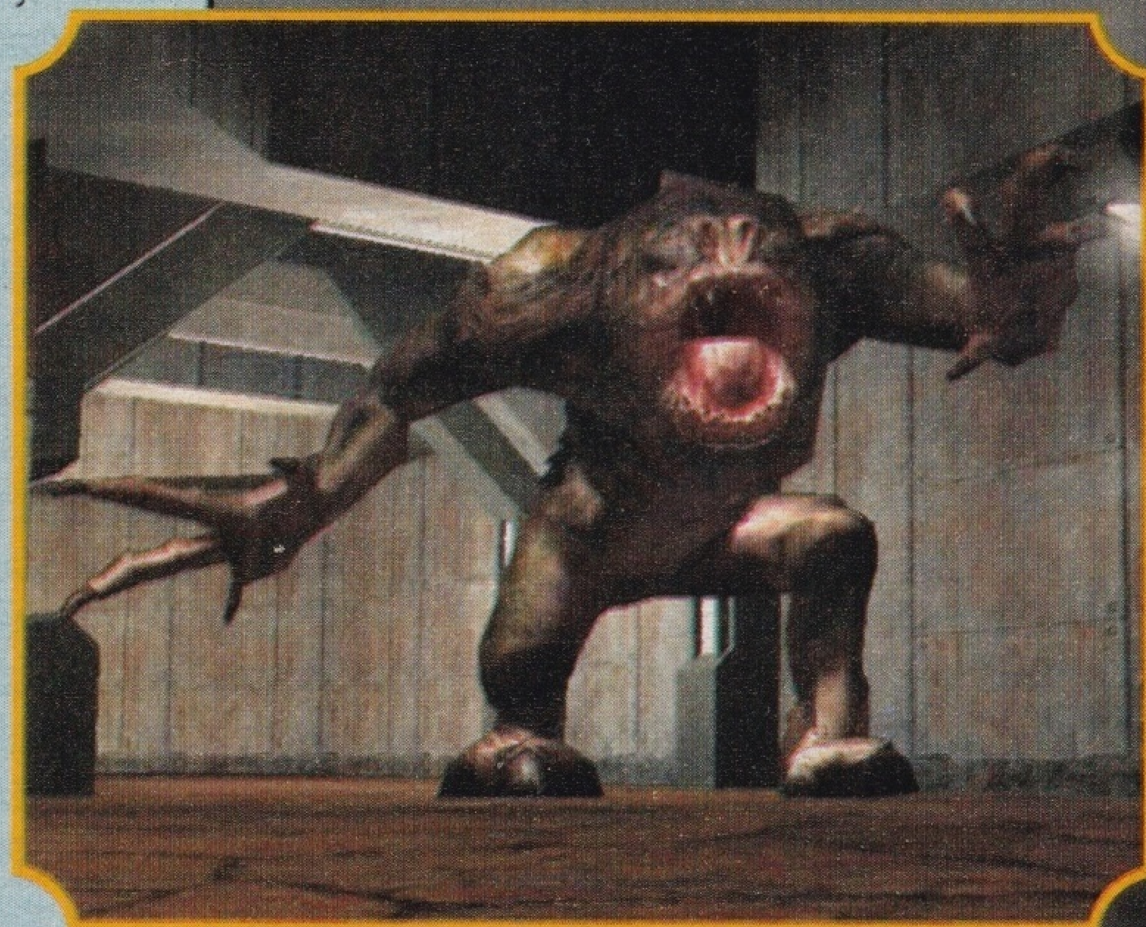
Głównym bohaterem JEDI ACADEMY jest niejaki/a Jaden Korr. To nie jest tak, że nie grałem w tę grę i przez to nie jestem pewien, jakiej płci jest najważniejsza postać w historii. Jest to po prostu nazwisko (i imię) na tyle uniwersalne, że z równym powodzeniem można stosować je do obu płci. Co stanowi pewne novum w serii JEDI KNIGHT, na początku zabawy będziesz mógł zadecydować o takich elementach twojego komputerowego alter ego, jak rasa, płeć, twarz, ciuchy, a nawet kolor miecza. Na samą grę nie ma to w zasadzie żadnego wpływu, chociaż warto wiedzieć, że – z racji, iż przez 99% czasu można korzystać z miecza świetlnego – najczęściej będziesz obserwować swoją postać zza pleców (á la TOMB RAIDER). Tak czy inaczej, kiedy już ustaliłeś dane osoby nazwiskiem Jaden Korr, rozpoczyna się gra. Okazuje się, że jesteś osobą o tyle wyjątkową, że stworzyłeś już swój własny miecz świetlny, chociaż od zostania pełnoprawnym Jedi dzieli cię jeszcze wiele ćwiczeń i jeszcze więcej misji. Kiedy – wraz z innymi studentami – jesteś przewożony do Akademii Skywalkera, transportujący was prom zostaje zestrzelony i zmuszeni jesteście do lądowania awaryjnego. Tak zaczyna się zabawa. Na początku jest dość banalnie, jako że pierwszy poziom przygotowany został jako misja treningowa. Chwilę później zostajesz już rzucony na głębsze wody. Odkryjesz, kto stoi za atakiem na transporter. Zobaczysz, jak straszną rzeczą jest zazdrość. Dowiesz się też, co knują rozbite – zdawałoby się – siły Imperium i czym zajmuje się pradawny Kult Ragnosa. A to wszystko przy użyciu laserowego uzbrojenia i z dużą dawką Mocy Jedi. Sam przyznasz, że to całkiem dużo jak na jedną grę?

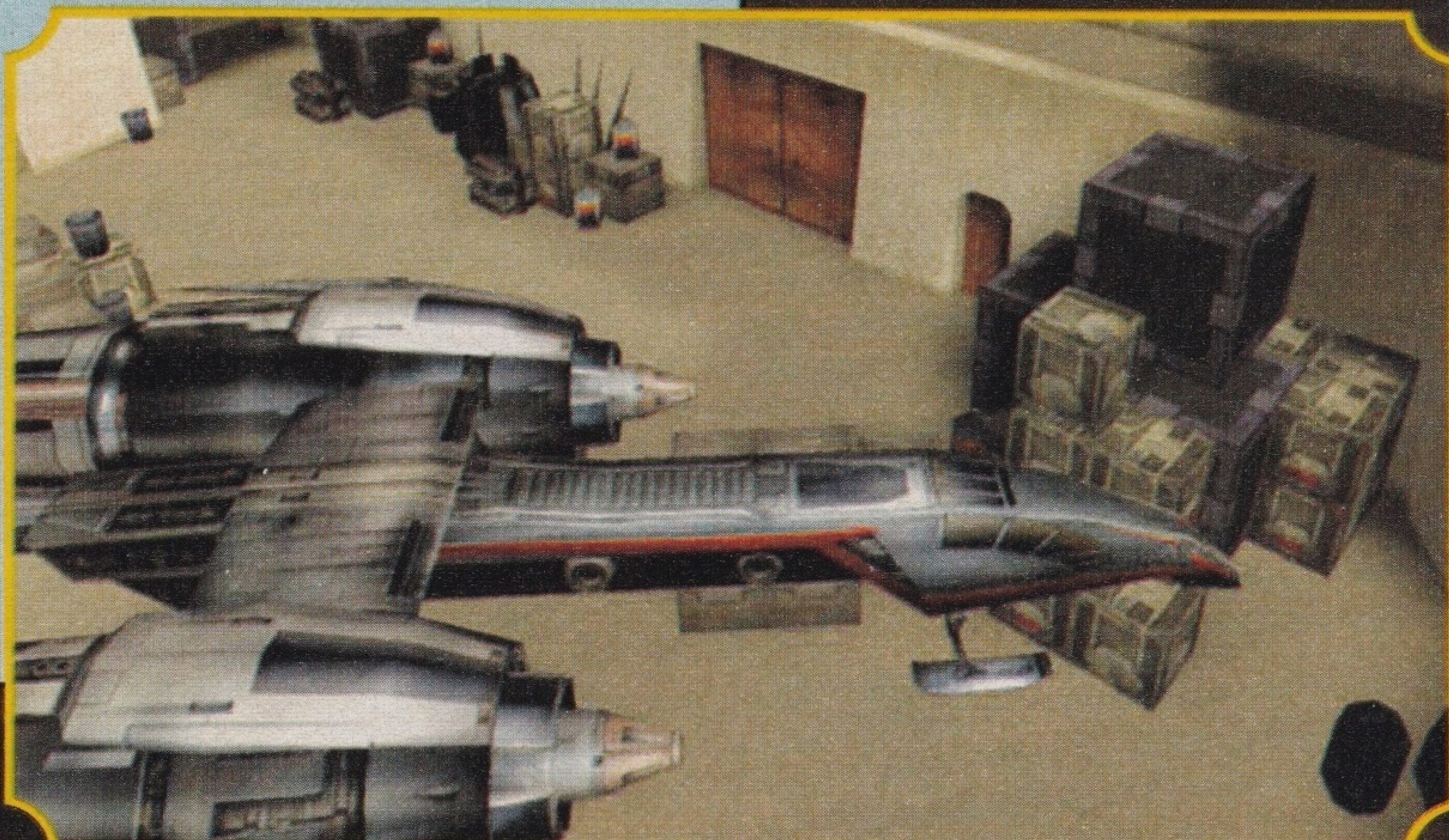
Składające się na JEDI ACADEMY misje są bardzo zróżnicowane. I co cieszy jak wszyscy diabli, trudno znaleźć pośród nich zonka. Pierwszy poziom to w zasadzie klasyczny TOMB RAIDER z elementem miecza świetlnego. Ale już kilkadziesiąt minut później będziesz skakał po wagonach futurystycznego pociągu i walczył z bandytami próbującymi tenże pociąg przejąć. Z kolei w innej misji będziesz musiał awaryjnie lądować na pustynnym złomowisku, podczas gdy w piasku – jak okiem sięgnąć – czają się gigantyczne i najeżone kłami czerwie. W niektórych zadaniach będziesz też miał okazję pilotować przeróżne maszyny, jak chociażby znane z bitwy na Endor ścigacze czy AT-ST. Załapiesz się na miejscówkę za spustem stacjonarnego działka jonowego, zaś zaśnieżony Hoth przemierzysz na grzbiecie rogatych, włochatych zwierzątek (na pewno pamiętasz jak Han Solo obkładał Luke'a wnętrznościami jednego z nich).

Gra umożliwia też pewną swobodę w doborze misji. Zlecenia pojawiają się tutaj w trzech pięciopakach, zaś kolejność wykonania poszczególnych zadań zależy już tylko i wyłącznie od ciebie. Po wykonaniu czterech z każdych pięciu misji otrzymujesz możliwość powrotu do Akademii, aby wykonać zadanie, które pchnie do przodu fabułę. Jeśli chcesz, możesz zabierać się za nie, gdy tylko staje się ono dostępne, ale naprawdę warto zobaczyć absolutnie wszystkie atrakcje JEDI ACADEMY. Poza tak oczywistą właściwością jak klimat i postawione przed graczem cele, proponowane misje różnią się między sobą również jeśli chodzi o czas, jaki trzeba im poświęcić. W niektórych przypadkach na wykonanie zlecenia Luke'a Skywalkera czy Kyle'a Katarna wystarczy dosłownie kilkanaście minut, podczas gdy inne potrafią wciągnąć na długie godziny.



Proponowane przez autorów uzbrojenie to mieszanka doskonale znana z poprzednich edycji JEDI KNIGHT. Blastery, kusze Wookie, karabiny szturmowców Imperium, działko plazmowe i podręczne wyrzutnie rakiet jonowych z pewnością umilą twój dzień. Jakby to nie wystarczało, LucasArts proponuje granaty, detonatory i laserowe pułapki. Każdy wariat powinien mieć w co się uzbroić. Poza tymi – powiedzmy sobie szczerze – standardowymi środkami eksterminacji, do twojej dyspozycji pozostaje też miecz świetlny i Moce Jedi. Cieszy fakt, że od początku zabawy masz dostęp do większości Mocy i nikt nie próbuje od ciebie wymagać, żebyś trzymał się koniecznie którejś ze ścieżek. W grze otrzymasz szereg potęg podstawowych (rzucanie mieczem świetlnym, dłuższe skoki, szybkość itd.) oraz bodajże po cztery siły przyporządkowane każdej ze ścieżek. Dla Jasnej Strony Mocy są to takie klimaty, jak choćby możliwość uzdrawiania się, podczas gdy adepci nauk Sithów mogą dusić swoich wrogów na odległość, zupełnie jak Darth Vader! Poza tym, każdą dziedzinę mocy możesz w ograniczonym stopniu (trzy poziomy zaawansowania) rozwijać. Ponieważ





SW JK: Jedi Academy

5

Akcja

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium 450 MHz, 128 MB RAM, 1 GB na HDD
- cena 169 zł
- **Gra na platformy:** PC, Xbox
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Lucas Arts / LEM**
- www.lucasarts.com/products/jediacademy

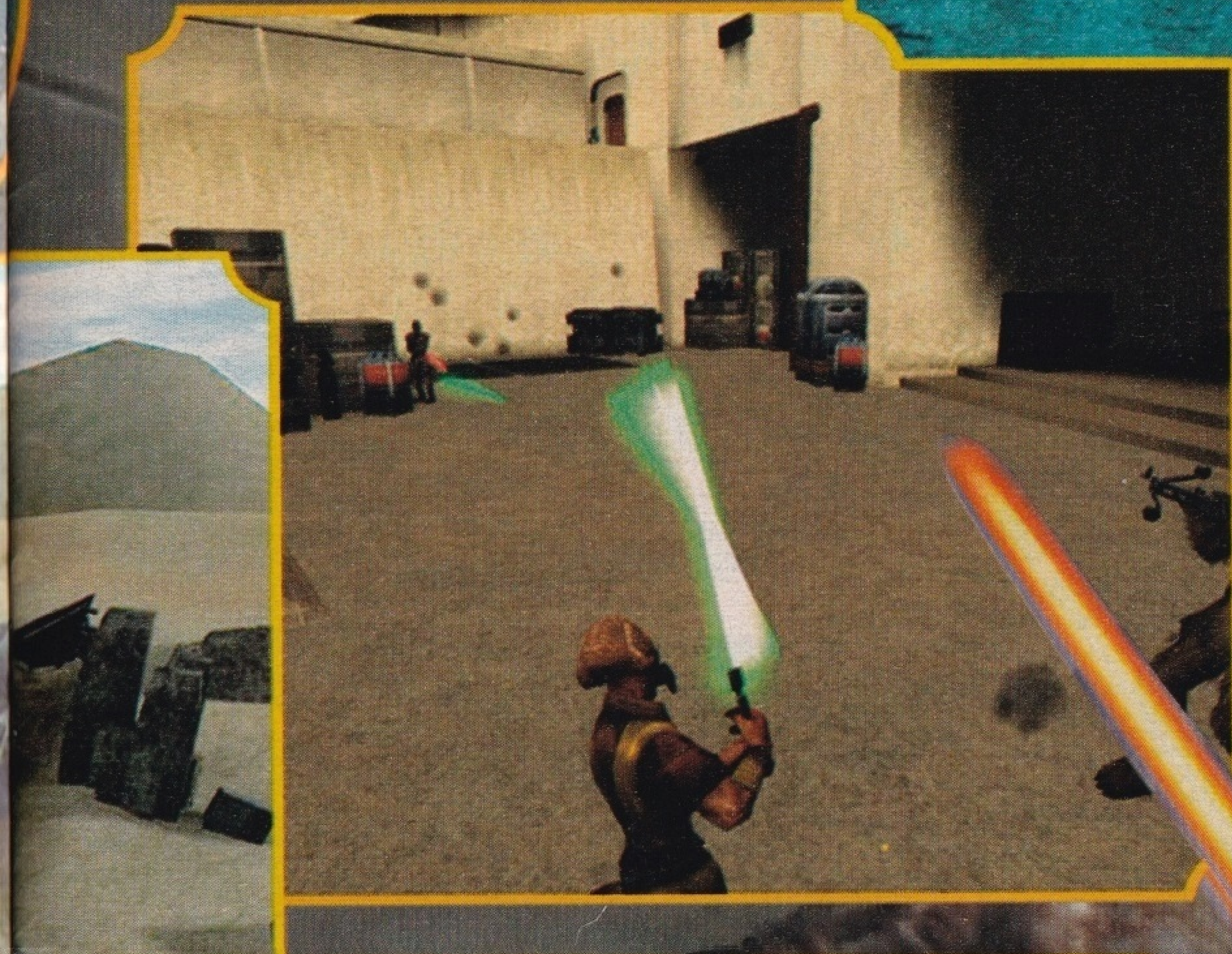
\+ Zróżnicowane misje, miecze świetlne oraz Moc...

– Grafika trochę trąci myszką

Grafika 4 | Dźwięk 6 | Frajda 5-

FPP/TPP w klimacie „Gwiezdnych Wojen" na kodzie Q3. **Miecze świetlne oraz potęga Ciemnej i Jasnej strony Mocy dla każdego!**





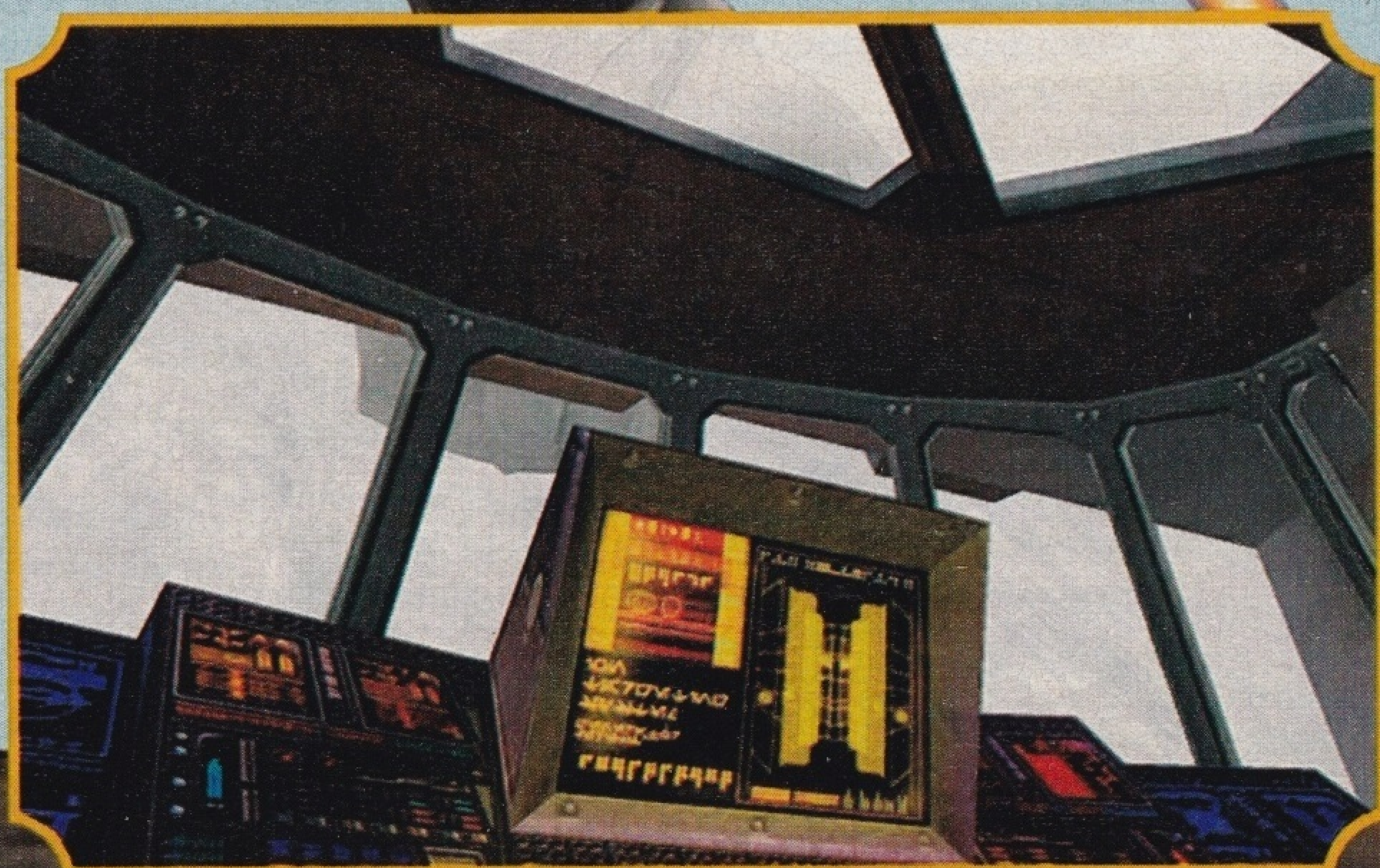

punkty przyznawane są między misjami, wiadomo że przed zobaczeniem napisów końcowych nie zostaniesz mistrzem w każdej dziedzinie Mocy. Mimo to powinieneś opanować w zasadzie każdą dziedzinę w zadowalającym stopniu.

Odrębną historię stanowi miecz świetlny. To małe dzieło sztuki dzierżysz już od pierwszych chwil opowieści, zaś podczas gry będziesz miał okazję nauczyć się kilku nowych trików. Po pierwszym powrocie do Akademii ustalisz, czy wolisz uderzać mocniej lecz wolniej, czy może jednak szybciej lecz słabiej. O ile na początku gry dysponować będziesz jedynie „zwykłym" mieczem świetlnym (aczkolwiek możesz wybrać sobie konkretny model z promieniem w konkretnym kolorze), z czasem będziesz mógł też przesiąść się na inne „zabawki", takie jak podwójne miecze czy oręż w stylu tego, którym władał onegdaj Darth Maul. Co ciekawe, każdy z tych wyborów ma wpływ na grę. Np. gdy dysponujesz dwoma mieczami i zdecydujesz się na rzucenie w kogoś/coś jednym z nich, drugim wciąż będziesz mógł odbijać strzały z blastererów czy innych samopałów. Z kolei mieczem z dwoma ostrzami nie możesz ciskać, ale twoja postać zyskuje umiejętność kopania przeciwników – zupełnie jak Darth Maul! Do tego dochodzi kwestia, jaki rodzaj miecza współgra z wybraną postawą bojową. Kombinacji nie ma może jakoś szokująco wiele, ale każdy powinien móc znaleźć coś dla siebie.

W ogóle w JEDI ACADEMY gra się bardzo przyjemnie. Jeżeli przesiadywałeś przy JEDI OUTCAST, to od razu poczujesz się jak w domu – sterowanie i interfejs są praktycznie identyczne (jol). Jeżeli nie – nie masz o co się martwić, jako że czytasz recenzję programu niezwykle klarownego, żeby nie powiedzieć – zdatnego nawet dla mało błyskotliwych. Heh.

AKADEMIA nie powali cię na glebę swoją oszałamiającą grafiką. Program, podobnie jak jego poprzednik, działa na kodzie graficznym QUAKE 3 i jest to widoczne. Kiedy mniej więcej rok temu grałem w JEDI OUTCAST, byłem zachwycony (no, może nie był to szok, ale gra wyglądała zacnie) – JEDI ACADEMY wygląda po prostu dobrze. Engine Q3 świetnie radzi sobie z otwartymi przestrzeniami, lecz wnętrzom brakuje trochę szczegółów. Ogólnie jest jednak bardzo spoko. Poza tym, z racji starszego silnika gra nie ma specjalnie wyśrubowanych wymagań, przez co staje się dostępna dla szerszego grona graczy. A warstwa dźwiękowa? Jak można się domyślić, tak muzyka jak i efekty specjalne pochodzą prosto z archiwum dźwiękowego George'a Lucasa. Wszystko zrealizowane jest poprawnie, ale gdy mam coś napisać o tym, co wydobywało się z głośników, nic szczególnego nie przychodzi mi do głowy. Po prostu słyszałem to wszystko już w wielu innych grach osadzonych w realiach „Gwiezdnych Wojen".

JEDI ACADEMY to bardzo dobra gra, której tryb single player zapewni ci rozrywkę na kilka wieczorów. Do zabawy będziesz mógł spokojnie wrócić – przynajmniej z dwóch powodów. Po pierwsze, warto wypróbować różne kombinacje stylów walki i dostępnych mieczy oraz inne rozdysponowanie punktów Mocy. Po drugie – jest tu też tryb multiplayer, w którym walka na miecze świetlne zyskuje nowy wymiar. A jeśli nie masz dostępu do Sieci albo chcesz sobie po prostu poćwiczyć, możesz odpalić kilka botów – one zawsze chętnie z tobą powalczą. Tak naprawdę to powinieneś już grać.



■■■ Maciej „Anzelmo" Ogiński

GORKY ZERO
BEYOND HONOR

Zaskakująco dobry prequel GORKY 17 już w sklepach. Trzeba się tam tylko zakraść... :-)

Gry komputerowe polskiej produkcji dość rzadko są w stanie konkurować z zachodnimi. Brakuje pieniędzy, doświadczenia, piractwo się szerzy – na drodze do sukcesu piętrzy się wiele przeszkód. Jednak jakimś cudem od czasu do czasu pojawia się prawdziwa perełka. Niedawno okazała się nią CHROME, dzisiaj natomiast na miano to zasłużył prequel taktyczno-przygodowej gry GORKY 17.

GORKY ZERO, choć został stworzony przez tę samą ekipę z Metropolis, należy do całkiem innego gatunku. Tym razem masz do czynienia z grą akcji, utrzymaną w klimacie SPLINTER CELL. Akcja programu rozgrywa się na kilka lat przed wydarzeniami z GORKY 17. Scenariusz został napisany przez Rafał A. Ziemkiewicza – autora niezapomnianych opowiadań z pogranicza science-fiction. Ponownie pojawia się postać Cole'a Sullivana, który na zlecenie Rady Bezpieczeństwa ma zbadać oraz zniszczyć wojskową bazę na Ukrainie. Ów obiekt jest tylko przykrywką dla tajnych badań genetycznych, prowadzących do pozbawienia ludzi ich emocji i osobowości. Akcja zbrojna nie wchodzi w grę, gdyż mogłaby zachwiać delikatną równowagą na arenie międzynarodowej. Dlatego właśnie wkraczasz do akcji.

Przebieg wydarzeń możesz obserwować w 2 trybach TPP: pierwszy z dość dużej wysokości, acz o ograniczonym zasięgu widzenia, drugi tuż zza pleców Sullivana. Oprócz tego niezwykle pomocna jest minimapa w lewym górnym rogu ekranu, która pokazuje pozycje przeciwników, ważniejsze miejsca oraz kierunek, w jakim powinieneś podążać.

GORKY ZERO jest niewątpliwie grą liniową, jednak oferuje mnóstwo wyzwań. Najbardziej podstawowym jest wykonanie wszystkich misji i obejrzenie finałowej animacji. Jednak wytrawni gracze mogą pokusić się o ukończenie zabawy, zabijając minimalną ilość osób na swej drodze czy pozostając niedostrzeżonymi. Możesz również ścigać się z czasem bądź zwyczajnie starać się uzyskać najwyższą notę podsumowującą każdą z misji. Osobiście, najbardziej przypadło mi do gustu wykonywanie zadań niczym profesjonalny morderca z HITMAN 2. Owszem, większość misji można przejść niczym słoń w składzie porcelany, zostawiając za sobą stosy trupów, dziesiątki kul w ścianach i masę zużytych apteczek – jednak czy daje to satysfakcję?

Uzbrojenie Cole'a nie jest zbyt wyszukane. Na całość składa się: paralizator, nóż, pistolet, pistolet maszynowy, strzelba, karabin snajperski, trochę materiałów wybuchowych oraz granatów z gazem obezwładniającym. Autorzy GZ twierdzą, iż w ten sposób gracz skupia się na rozgrywce, zamiast żonglować pukawkami. Muszę przyznać, iż każdy element uzbrojenia znacznie różni się od pozostałych i inaczej sprawdza się w różnych sytuacjach. Wiadomo, na otwartych przestrzeniach nic nie zastąpi snajperki, w ciasnych korytarzach najlepiej sprawdza się pistolet, a w bezpośredniej walce niezastąpiony jest nóż. Jednak nadal nie widzę powodu odbierania mi przyjemności płynącej z doboru własnego sprzętu. Jedni wolą ciężkiego Desert Eagle, inni poręcznego Glocka, jeszcze inni Magnum – w GZ masz natomiast jeden uniwersalny pistolet.

Ciekawym pomysłem okazało się zaimplementowanie w GZ wabika dźwiękowego oraz latarki. Pierwszy jest aktywowany zdalnie, co pozwala przemknąć nawet za najbardziej gorliwymi strażnikami, drugi należy postawić na drodze przyszłej ofiary. Większość żołnierzy szybko pobiegnie do spostrzeżonego obiektu, wystawiając się na atak bądź otwierając ci dalszą drogę. Zabawa polega na ciągłym wyprowadzaniu ich w pole.

Na uwagę zasługują głosy postaci podłożone przez Piotra Fronczewskiego (w roli generała Evana McCormicka, zwierzchnika głównego bohatera) i Mirosława Bakę (odpowiedzialnego za Cole'a Sullivana). Dykcja, zaangażowanie, emocje – w skrócie pełen profesjonalizm. Efekty dźwiękowe nie są już tak błyskotliwe, acz spełniają swoje zadanie. Całość została okraszona ponad 30 minutami klimatycznej muzyki, nagranej wyłącznie na potrzeby GZ.

Na koniec zostawiłem kwestię grafiki, która prezentuje się zdecydowanie powyżej przeciętnej. Jedyne zastrzeżenia mam do cieni. Gra ma problemy z ustaleniem najmocniejszego źródła światła, nie potrafi generować kilku cieni bohatera jednocześnie, cienie przenikają przez ściany czy przeszkody. Na szczęście strażnicy nie biorą pod uwagę gry świateł – także niedogodności pozostają wyłącznie w sferze estetyki. Rozgrywka jest poprzecinana krótkimi przerywnikami filmowymi, które doskonale spajają fabułę i stopniowo uchylają tajemnice ukraińskiej bazy.

Na bank GORKY ZERO jest wart swojej niebywale niskiej ceny. Jeśli lubisz czasem zakraść się za plecy swego przeciwnika, by zaserwować mu śmiertelną niespodziankę, nie czekaj, tylko marsz do sklepu!

▪▪▪ **Tomasz „Coval" Kowalski**

Gorky Zero

4+

Akcja

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 500 MHz, 64 MB RAM, grafika 16 MB
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Metropolis / Dobra Gra**
- www.dobragra.pl

cena 19.90

\+ Klimatyczne misje, ponadprzeciętna grafika, ciekawa fabuła

– Mała różnorodność broni oraz przeciwników, zbyt krótka

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	4+	4

Perełka wśród polskich produkcji, bardzo dobrze zrealizowana gra akcji z rozbudowanymi elementami skradania się







BLITZKRIEG

NAJLEPSZA OBRONĄ JEST ATAK

SIMHQ.COM
NAJLEPSZA GRA STRATEGICZNA NA E3 2002

WARGAMER.COM
NAJLEPSZA TAKTYCZNA STRATEGIA CZASU RZECZYWISTEGO NA E3 2003

CD ACTION, 5/2003, OCENA 9/10
„Na Waszym miejscu nie zastanawiałbym się dłużej, tylko leciał kupować grę. Jest - moim zdaniem - najlepszą w swojej klasie. Trzeba zagrać."

GRY KOMPUTEROWE, 8/2003
„Doskonała gra dla Fanów Sudden Strike!"

KOMPUTER ŚWIAT GRY, 7/2003
„Obrona Tobruku, ciężkie walki o Stalingrad i o Berlin, dobra inteligencja przeciwników, realistyczna siła broni. Szykuje się duży przebój. Blitzkrieg - szybka wojna to dobra wojna!"

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH, 6/2003
„Wśród innych RTS-ów „Blitzkrieg" wyróżnia się liczbą występujących jednostek, których jest tutaj ponad 200 rodzajów. Walce towarzyszą efektowne eksplozje pocisków, czołgi rozlatują się na kawałki, widać serie broni maszynowej, żołnierzy rzucających granaty..."







ROZPOCZNIJ ATAK

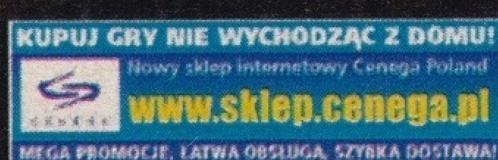
Szybko i dynamicznie! W Blitzkrieg masz szansę wykazać się zdolnościami taktycznymi w najbardziej dramatycznych bitwach drugiej wojny światowej.

- Wspaniała strategia czasu rzeczywistego.
- 3 interesujące kampanie z ponad 20 misjami.
- Wszystkie bitwy drugiej wojny światowej (Afryka, Rosja i Europa) wierne realiom historycznym.
- Gigantyczne jednostki - m.in. pociągi i artyleria nadbrzeżna.
- Ponad 200 typów pojazdów i sprzętu - realistycznie odtworzonych w pełnych trzech wymiarach, z odpowiednimi parametrami pancerza.
- Możliwość usprawniania swojej armii w misjach dodatkowych.
- Profesjonalna, polska wersja językowa.

Dajemy Ci wybór. Szukaj w sklepach dwóch wersji gry – tańszej bez dodatków lub Limitowanej Edycji Kolekcjonerskiej.







WWW.CDV.DE
WWW.CENEGA.PL
WWW.CDV-BLITZKRIEG.COM

Wydawca w Polsce:





Siege of Avalon

Długo czekaliśmy i w końcu jest! Czy aby nie za późno?







Ponad rok temu program SIEGE OF AVALON zdobył moje uznanie – gra była ciekawa, posiadała interesującą fabułę i przede wszystkim wciągała. Niestety szybko o niej zapomniano, gdyż termin jej wydania na naszym rynku był ciągle przekładany i brakowało w ogóle pewności, czy kiedykolwiek się u nas pojawi. Teraz, po kilkunastu miesiącach oczekiwania, w końcu jest! Przypomnijmy więc pokrótce, na co czekaliśmy.

W SIEGE OF AVALON przenosisz się do fantastycznego świata, w którym nie dzieje się za dobrze. Wszystko za sprawą okrutnego Mithrasa, śmiertelnika, który używając złych mocy, zaczął przejmować ten świat kawałek po kawałku. Ostatnim miejscem, gdzie jeszcze nie udało się mu wedrzeć, jest twierdza Avalon. Do tej pory jej mieszkańcy radzili sobie z odpieraniem wrogich ataków, wszystko jednak wskazuje, że nadchodzą ciężkie czasy...

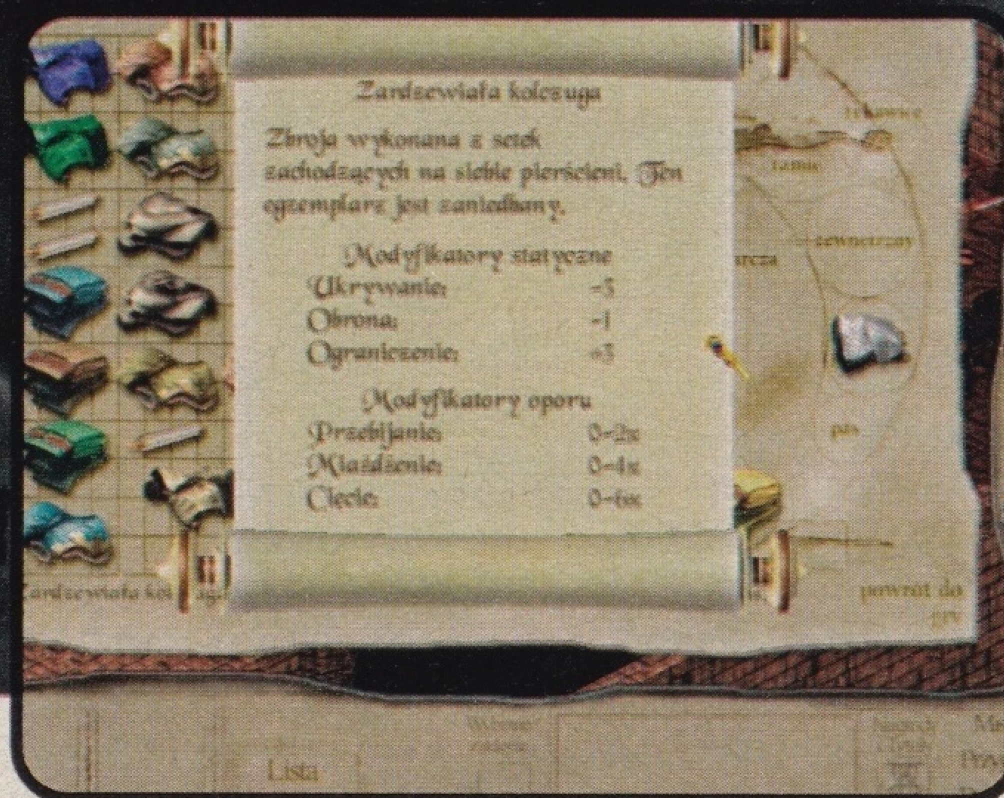
Fabuła gry obraca się więc wokół murów Avalonu. To właśnie tutaj po ciężkiej podróży statkiem rozpoczynasz swoją przygodę. Przy tworzeniu postaci wybierasz jedną z trzech profesji – zwiadowca, mag, wojownik. Wybór jest skromny, ale musi ci wystarczyć. Poza tym decydujesz również o swoim wyglądzie oraz przydzielasz dostępną ilość punktów szkoleniowych wybranym statystykom. Stworzenie postaci nie trwa niż minutę.

Na samym początku, w Avalonie, wita cię twój brat Corvus. Jak się szybko okazuje, stał się on postacią dosyć znaną i szanowaną, co jednak nie przynosi ci zbyt wielu korzyści, gdyż każdego bardziej interesuje, co potrafisz, a nie z kim jesteś spokrewniony. W związku z tym musisz pokazać, że nie jesteś gorszy od swojego brata, i że będzie z ciebie pożytek. Możesz to zrobić oczywiście, wykonując przeróżne zadania. Początkowo, nim wszystko się rozkręci, trzeba niestety pobiegać trochę po korytarzach Avalonu, poznać nowych ludzi, ukończyć szkolenie, a przede wszystkim – zyskać zaufanie. Dopiero wtedy dostaniesz pozwolenie na opuszczenie murów Avalonu i tym samym możliwość wykonywania większej ilości misji.

Twój bohater podczas gry może rozwijać się w wielu różnych kierunkach, dzięki czemu stworzenie wojownika nie ogranicza cię tylko i wyłącznie do nauki posługiwania się mieczem. Warto również zwrócić uwagę na dosyć oryginalne podejście do jego stroju. W SIEGE OF AVALON nie narzuca się na siebie tylko zbroi i idzie walczyć. Tutaj wszystko zostało znacznie rozszerzone i możesz mieć na sobie kilka warstw ubrania! Na szczęście ze zdobyciem odpowiednich strojów nie ma najmniejszego problemu, gdyż wszystko znaleźć można w skrzyniach czy u handlowców. Na twój ubiór składają się również naramienniki, rękawice, buty i nakrycie głowy. Jest też możliwość przyczepienia sobie zasuszonej róży, dzięki czemu uroda wzrasta aż o 5 punktów! W grze oczywiście nie brakuje magii oraz walki.

Jedną z rzeczy, na którą warto zwrócić uwagę, jest bez wątpienia interfejs, w którym można się szybko i bezboleśnie odnaleźć. Sterowanie jest przyjemnością, choć zdarzają się momenty, kiedy bohater wędruje swoimi ścieżkami i trzeba mu wskazywać właściwą drogę. Grając w SIEGE OF AVALON, na myśl od razu przychodzi DIABLO, ponieważ gry te są do siebie podobne, szczególnie jeśli chodzi właśnie o interfejs.

Szkoda, że tak długo odkładano moment wydania tej gry na polskim rynku, gdyż przez ten czas SIEGE OF AVALON zdążył stracić trochę na urodzie. Mimo wszystko grafika nadal ma prawo się podobać, gdyż jest szczegółowa i dopracowana. Warto zwrócić uwagę zwłaszcza na postacie, które może nie ruszają się ze zbyt dużą gracją, ale za to można je rozpoznawać po samym stroju! Dotyczy to również twojego bohatera, którego wygląd zmienia się wraz ze zmienieniem szat. Lokacje są nieduże, za to wykonane równie ładnie jak pozostała część gry. Szkoda tylko, że w niektórych miejscach zapomniano dodać prześwitujące ściany. W efekcie zdarza się, że nie widzi się leżącego na ziemi przedmiotu.



W dobrym RPG nie może zabraknąć równie dobrej muzyki. Całe szczęście tutaj jej nie brakuje i przez cały czas towarzyszą ci melodie, które wspaniale oddają klimat gry. Szkoda tylko, że tak naprawdę melodii nie jest zbyt dużo i w pewnym momencie przestaje się po prostu zwracać na nie uwagę.

Gra została wydana w polskiej wersji językowej. Przełożone na nasz język dialogi i teksty czyta się bardzo miło, a co najważniejsze, tłumaczenie nie jest sztywne. Mimo wszystko jednak zespół pracujący nad lokalizacją nie uniknął kilku błędów w postaci literówek, ale na szczęście nie rzucają się one bardzo w oczy.

Wygląda na to, że SIEGE OF AVALON przetrzymał próbę czasu i mimo swojego podeszłego, jak na grę, wieku, nadal ma szansę zdobyć nowych fanów. Ze swej strony gorąco polecam ten tytuł – choćby ze względu na wewnętrzny magnes, który przyciąga do komputera i trzyma przy nim przez długie godziny.

■■■ Grzegorz „Murmur" Młodawski

Siege of Avalon

5-

RPG

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 450 MHz, 64 MB RAM
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Digital Tome / Techland**
- http://www.siege-of-avalon.com

cena 49.90

+ Ładna grafika, dialogi, dźwięk, polska wersja językowa

– Liniowa fabuła, zbyt łatwa walka, brak odgłosów chodzenia

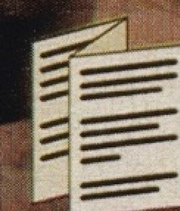
Grafika	Dźwięk	Frajda
4+	5-	5

Nawet po roku gra nie straciła praktycznie nic ze swego uroku. **Polecam, bo warto przeżyć taką przygodę!**

LIONHEART
LEGACY OF THE CRUSADER™

MISTRZOWIE GATUNKU POWRACAJĄ W WIELKIM STYLU!

DOBRA CENA · DOBRA CENA · DOBRA CENA
99,90 ZŁOTYCH


Razem z grą otrzymasz kartę pomocy podręcznej!

2CD

POZNAJ NOWĄ GRĘ RPG TWÓRCÓW TAKICH PRZEBOJÓW JAK: FALLOUT, BALDUR'S GATE CZY ICEWIND DALE. MISTRZOWIE GATUNKU POWRACAJĄ Z KOLEJNYM KLASYCZNYM RPG. JEŚLI LUBISZ NAPRAWDĘ DOBRĄ ZABAWĘ, TO MUSISZ ZAGRAĆ W LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER!









JUŻ W SPRZEDAŻY!









Długo przyszło nam czekać na kolejną okazję do skopania szarych tyłków. Ale ten piękny dzień wreszcie nadszedł



Fabuła UFO jest całkiem oryginalna. Otóż 25 maja 2004 roku nad niebieską planetą pojawił się gigantyczny, obcy statek, który zaczął rozpylać coś w atmosferze. Szybko okazało się, że były to zarodniki, które w ekspresowym tempie rozmnożyły się i odcięły całkowicie dopływ promieni słonecznych – nastał tak zwany Zmierzch. Jednak nie to było najgorsze. Po pewnym czasie zarodniki te zaczęły opadać na ziemię i zabijać wszystkie formy życia. Przetrwała jedynie garstka ludzi, która miała szczęście znaleźć się w tych najgorszych chwilach w specjalnych schronach. Kiedy sytuacja na powierzchni nieco poprawiła się i wszystko wskazywało na to, że tajemnicze zarodniki nie zagrażają już życiu, przyszedł czas, aby wyjść z ukrycia i ukarać sprawców tej gigantycznej zbrodni.

Grę zaczynasz w Europie, Ameryce lub Azji, posiadając jedynie dwie bazy oraz niewielki oddział ludzi. Rozgrywka podzielona jest na dwie części: strategiczną i taktyczną. Zajmijmy się najpierw tą pierwszą.

W grze dostępne są cztery rodzaje baz – wojskowe, technologiczne, naukowe oraz w dalszej części gry antybiomasowe. Te ostatnia mają bardzo duże znaczenie, ponieważ służą do powstrzymywania rozwoju tak zwanej Biomasy, która rozrasta się po całym globie, sprawiając, że wszystko, co znajduje się na skażonym terenie, po prostu ginie. Przede wszystkim musisz zajmować się badaniami naukowymi oraz rozwojem technologicznym. Obiekty do badań zdobywasz na ogół podczas misji, o których już za chwilę. Czasami, aby rozpocząć prace badawcze, trzeba wynaleźć kilka innych rzeczy. Szybkość przeprowadzanych badań zależy od ilości posiadanych baz naukowych oraz naturalnie od problemu, z którym muszą zmierzyć się naukowcy. Największą atrakcją są oczywiście sekcje zwłok mutantów i Obcych. Dzięki bazom technologicznym możesz za to rozwijać uzbrojenie twoich żołnierzy.

Bazy wojskowe mają równie duże znaczenie. To dzięki nim budujesz myśliwce, które następnie wysyłasz, aby rozprawiały się z pozaziemskimi statkami. Im więcej wojskowych baz posiadasz, tym więcej samolotów masz do dyspozycji.

Stworzenie dobrego oddziału komandosów jest rzeczą niezwykle ważną, gdyż w trybie taktycznym (czyli po prostu w czasie misji) spędzasz większą część gry. Twoi ludzie charakteryzują się wieloma zdolnościami (bojowymi, obronnymi i wykrywania), które trzeba brać pod uwagę podczas przydzielania broni i nie tylko. Wszystkie zdolności rozwijane są podczas misji, w związku z czym w im większej ilości zadań brał udział dany żołnierz, tym większe doświadczenie posiada i jest bardziej przydatny. Żołnierzy możesz szkolić, co ma również wpływ na podnoszenie ich zdolności. Wybór ekwipunku, w który wyposażasz swoich ludzi, poszerza się wraz z postępami w grze. Naturalnie każda broń czy pancerz mają inne właściwości, a także różną wagę, która ma duży wpływ na szybkość poruszania się żołnierzy.

Zanim przejdziemy do zapoznania się z przebiegiem misji, warto jeszcze napisać kilka słów o rozszerzaniu terytorium oraz o zdobywaniu nowych baz. Otóż nowe terytorium na ogół poznajesz po-



Ufo: Kolejne Starcie

4

Strategiczna

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 1.25 GB HDD

cena 99.90

- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Altar Interactive / Cenega**
- www.etherlords.com

\+ Grafika, modele postaci, generowane losowo poziomy

– Błędy w lokalizacji, głosy aktorów, muzyka, za prosta

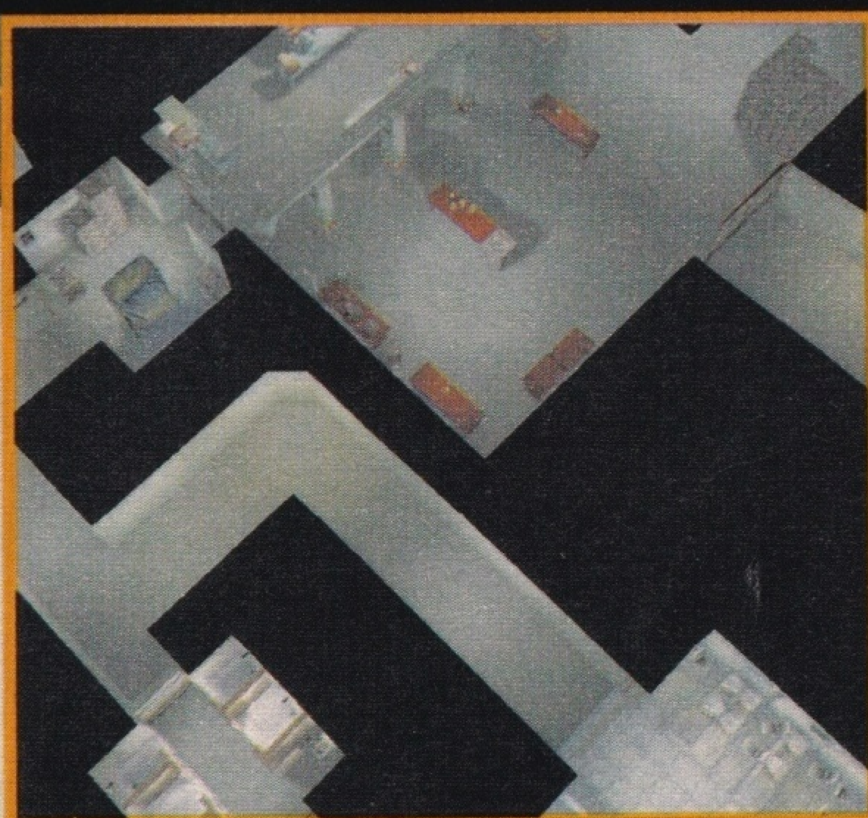
Grafika 5 | Dźwięk 4- | Frajda 4

Ciekawa i wciągająca gra, jednak nie jest to hit na miarę X-COMA. Szkoda, bo twórcy szli w dobrą stronę...









przez wysłanie oddziału na misję rozgrywającą się na nieopanowanym jeszcze terenie. Czasami jednak dowiadujesz się o sukcesie innego oddziału, dzięki czemu powiększa się obszar, którym zarządzasz. Ale uwaga, tereny można również tracić, więc trzeba być ostrożnym. Na nowym terytorium odkrywasz także nowe bazy – ich rodzaje wybierane są losowo. Odkrywając nową bazę, na ogół dostajesz również nowe wyposażenie.

Po zestrzeleniu obcego statku lub po pojawieniu się na globie nowej misji wysyłasz tam swój świetnie wyszkolony i wyposażony oddział – możesz również przekazać to zadanie oddziałowi będącemu pod rozkazami komputera. Misje rozgrywają się w różnych miejscach, przy czym warto dodać, że wszystkie mapy generowane są losowo. Zdziwiło mnie jednak, że podczas gry nie było żadnej misji dziejącej się pod wodą, mimo że kilka razy punkt informujący o nowym zadaniu pojawiał się na samym środku morza!

Misje również generowane są losowo. Najczęściej trafiają się takie, w których musisz wyeliminować określoną ilość mutantów lub Obcych, ale zdarzają się również bardziej skomplikowane, w których musisz dotrzeć do bazy i przeszukać ją (to są tak zwane misje dwufazowe) czy np. uratować zaginionego pilota lub odnaleźć jakiś przedmiot. W grze przewija się nawet wątek Strefy 51! Kiedy znasz już cel misji, możesz zacząć zabawę.

Podczas wykonywania zadań zastosowano system SAS, czyli planowanie czynności, które twoi żołnierze mają wykonać. Trzeba przyznać, że rozwiązanie to jest bardzo wygodne, chociaż na początku może sprawiać pewne problemy. Akcja dzieje się w czasie rzeczywisto-turowym. Polega to na tym, że po wydaniu żołnierzom rozkazów zwalniasz pauzę i do momentu, aż nie wykonają oni polecenia bądź w zasięgu wzroku nie pojawi się żaden obcy, czas płynie normalnie. Każda czynność, jak przejście z jednego miejsca w drugie, zmiana broni itp. zajmuje określoną ilość czasu. Kiedy w polu widzenia pojawi się Obcy, gra, jak już wspominałem, zostaje zastopowana, a cel z bliska przedstawiony – niestety, często zamiast celu widać obiekty, które znajdują się w jego pobliżu. Teraz musisz podjąć decyzję o dalszych działaniach. Wybierając żołnierza i najeżdżając kursorem na Obcego, widzisz liczbę określającą w procentach, jaka jest szansa na trafienie przeciwnika – naturalnie tutaj znaczenie ma odległość od celu, w jakiej się znajdujesz, posiadana przez ciebie broń, a także tryb strzelania, który wybierzesz. Następnie decydujesz, ile strzałów chcesz oddać itd. Po odpauzowaniu gry czas znów płynie normalnie – aż do momentu, kiedy któryś z twoich ludzi zostanie ranny lub najzwyczajniej zginie. Często zdarza się, że zarówno Kosmici, jak i żołnierze tracą przytomność na skutek odniesionych ran. Na szczęście, jeśli posiadasz apteczkę, możesz wyleczyć każdą ranną osobę.

Nie warto podczas gry zawracać sobie głowy podnoszeniem broni Obcych i innych przedmiotów, ponieważ po każdej misji komputer automatycznie sprawdza, co można zabrać z danego miejsca i ładuje to na pokład helikoptera – naturalnie zabiera również ciała Obcych, tak bardzo potrzebne do badań. Oczywiście jeśli podczas wykonywania zadania okaże się, że jednemu z żołnierzy skończyła się amunicja, a znasz już dobrze technologię Obcych, istnieje możliwość zabrania jej z ciała mutanta.

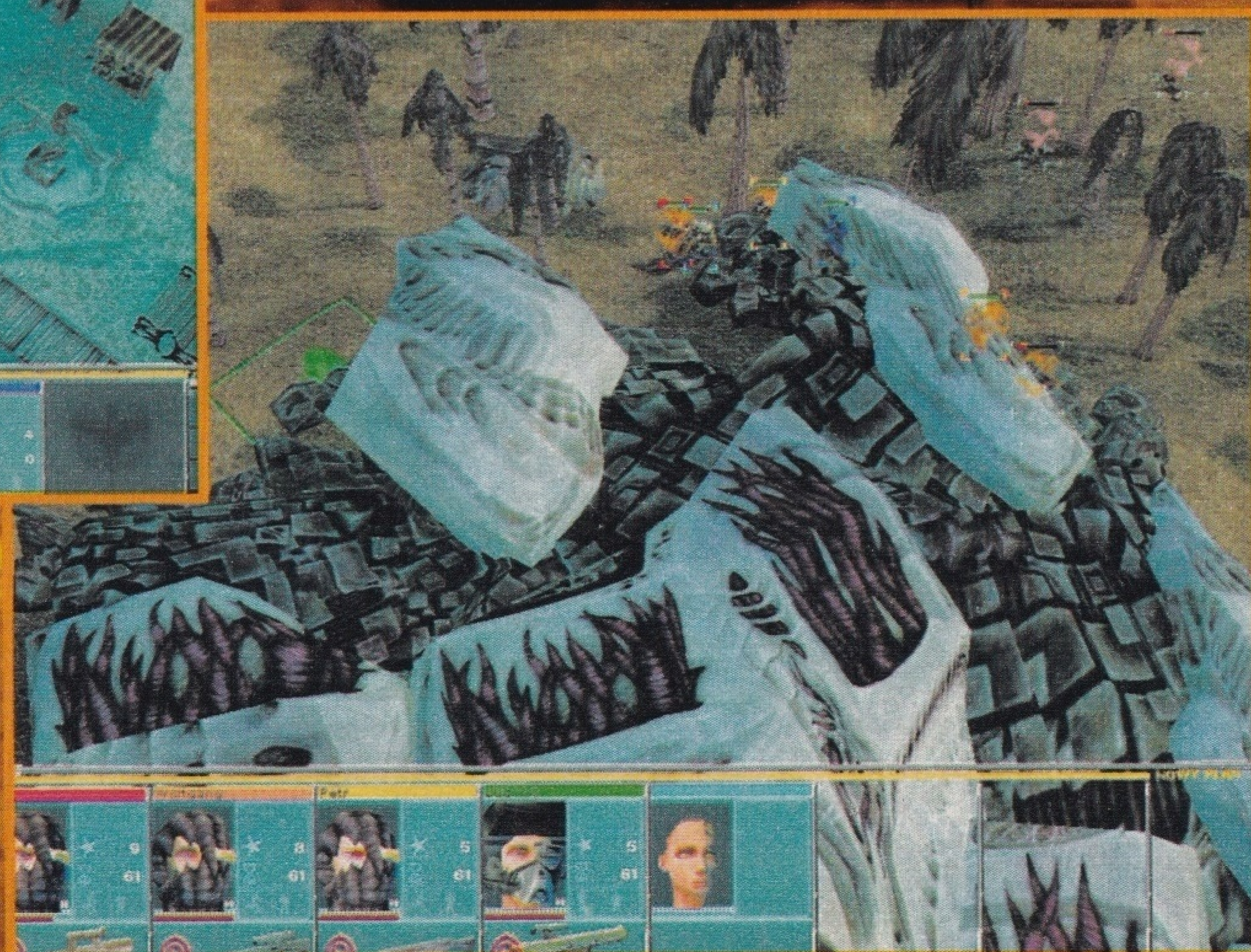
Po ukończonej misji żołnierze, którzy zdobyli odpowiednią ilość punktów doświadczenia, dostają dodatkowy poziom zaawansowania, co pozwala na zwiększenie jednego z ich atrybutów. W zależności od odniesionych ran niektórzy z twojego oddziału muszą zostać wysłani na pewien czas do szpitalu.

W UFO: KOLEJNE STARCIE brakuje części ekonomicznej, możliwości budowania i rozwijania baz oraz dowodzenia kilkoma oddziałami. Zawiedziony również jestem brakiem poziomowości map, przez co ani razu nie zaskoczył mnie żaden szarak stojący na dachu. A już najbardziej zabrakło mi nastrojowej muzyki i ryku konających Obcych!

Ogólnie rzecz biorąc, KOLEJNE STARCIE jest bardzo uszczuploną wersją X-COMA. Nie posiada wielu elementów, które wpłynęły na to, że program otrzymał miano kultowego i do dnia dzisiejszego gracze wspominają go z łezką w oku.

■■■ Grzegorz „Murmur" Młodawski





WORLD WAR II FRONTLINE COMMAND

Jestem chyba jednym z najczęściej umierających żołnierzy na morderczych plażach Normandii...







Nie masz się czego bać. Tym razem nie rzucą cię na pierwszą linię frontu. Będziesz sobie wygodnie siedział w pokoju operacyjnym Centralnego Sztabu Sił Sprzymierzonych (CSSS) z widokiem na interaktywną mapę taktyczną i bezpiecznie wydawał przez radio rozkazy oddziałom rozrzuconym po strategicznych punktach operacji „Overlord". Powinieneś tylko zachować zimną krew.

Znani z takich fenomenalnych produkcji jak Z: STEEL SOLDIERS czy pamiętającego jeszcze niechlubne czasy AT'ków rewelacyjnego SPEEDBALL 2 The Bitmap Brothers mają przyjemność zaprezentować strategię czasu rzeczywistego WWII: FRONTLINE COMMAND (bonusowa informacja dla gromanów: właśnie powstaje prawowity następca SPEEDBALL 2 zatytułowany SPEEDBALL ARENA).

Po bezproblemowym zainstalowaniu programu do kierowania przebiegiem bitwy szybko przeglądasz klarowną dokumentację dotyczącą obsługi interfejsu, dostępnego sprzętu oraz jednostek. Jest tam wszystko, co być powinno, i nic więcej. Chwileczkę. Piszą coś, że to jakaś gra. Stek bzdur. Niby co jakaś gra miałaby robić w CSSS?

Dane wywiadowcze wskazują, iż w jednym z niemieckich punktów dowodzenia przechowywane są materiały, których pozyskanie mogłoby zapewnić Sztabowi Generalnemu oszczędności sięgające setek tysięcy dolarów. Oprócz tego likwidacja znajdujących się tam oficerów Werhmachtu wywołałaby chaos w szeregach wroga podczas zbliżającego się dnia „D" (wywiaDówka). Sięgasz po słuchawkę i już po chwili z nadbrzeżnego lotniska nad kanałem La Manche, położonego w okolicach brytyjskiego Hastings, startują dwa samoloty transportowe z oddziałem alianckich komandosów.

Sposób przedstawienia rozgrywki oferowany w WWII: FC w pewnym stopniu nawiązuje do Z: STEEL SOLDIERS. Naturalnie pod względem grafiki gra jest dużo nowocześniejsza. Dominują brązy, czernie, szarości i zielenie, czyli w sumie tonacja khaki. Nie jesteś jednak na pokazie mody, tylko w początkowej fazie jednej z najważniejszych operacji II wojny światowej i czujesz, że taki dobór barw dobrze oddaje atmosferę panującą w ówczesnej Europie.

Zastosowano także zestaw efektów dźwiękowych pozwalających na łatwe umiejscowienie oraz identyfikację działających w pobliżu wrogich oddziałów (wystarczy odrobina wprawy). Za to zapomniano, niestety, o dobrej lokalizacji. Gdy alianccy żołnierze potwierdzają krótko otrzymane rozkazy, raz słychać język polski, a raz angielski. Przypadkowa fuszerka czy celowa możliwość posłuchania wersji oryginalnej?

Interfejs został tak zaprojektowany, aby sterowanie jednostkami mogło odbywać się głównie przy pomocy myszy. Jednak po kilku godzinach zaczniesz zdawać sobie sprawę, że poziom zgonów w szeregach twych wojsk będzie znacznie niższy, jeśli zaczniesz też stosować skróty klawiszowe.

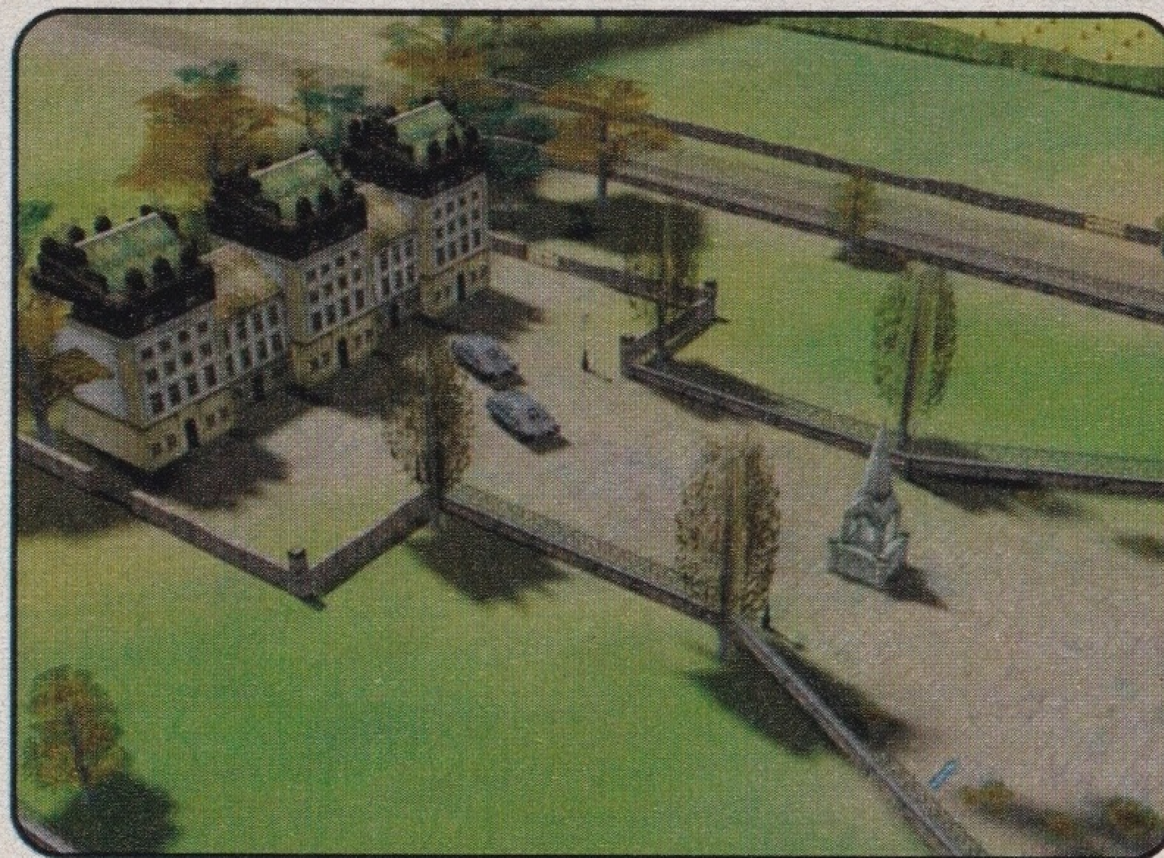
Wieloletnie doświadczenie podpowiada ci również, iż najważniejszymi postaciami każdej potyczki są dowódcy. Wyposażeni w najpotężniejszą ze wszystkich broni – wnikliwie badającą mgłę wojny lornetkę polową – oraz przy pomocy odpowiedniego oprzyrządowania sieją zamęt i strach w szeregach nieudolnej niemieckiej szarańczy.

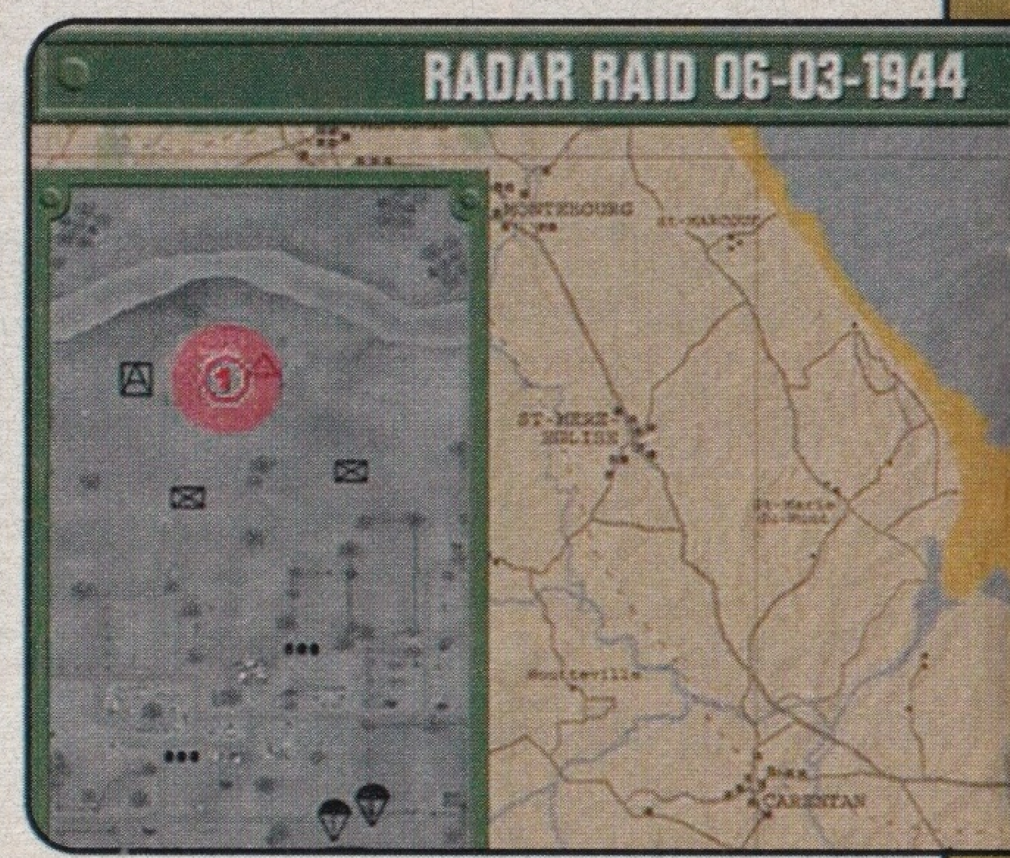
Należy ubolewać nad kulejącą na obydwie nogi SI, albowiem twoi ludzie popełniają masę błędów. Często ceną jest ich życie (np. w przypadku strzelania z PM'a do Tygrysów zamiast samowolnego oddalenia się w poszukiwaniu bezpiecznego schronienia), a co ważniejsze – twoje zszargane nerwy.

Ponieważ WWII: FC to wciąż dosyć nowy produkt, na multiplayerowych serwerach nie spodziewaj się zbyt wielkiego ruchu. Powoli tradycją staje się też posiadanie łącza stałego, gdyż granie przez modem to pewny lag, a pewny lag to pewna śmierć. Ale przecież trwa wojna, a skoro trwa, muszą być też ofiary.

WWII: FC to gra ciekawa, do której trzeba się przyzwyczaić. Bardziej przypomina puzzle niż prawdziwą strategię, gdyż do ukończenia każdego scenariusza prowadzi zwykle tylko jedna słuszna droga.

▪▪▪ Paweł „CyberFish" Karaszewski





World War II Frontline... 4

RTS

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM, 750 MB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Koch Media / Cenega**
- **http://www.frontlinecommand.com/**

\+ Mgła wojny, przyzwoita grafika i dobór kolorów

– Durne SI, niedopracowana lokalizacja

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 4

Wojna to bezsensowne szaleństwo. **Czy to oznacza, że generałowie są zaprogramowanymi wariatami?**





Tę rewolucję szykowano od lat. Wcale jednak nie oznacza to, że zakończy się sukcesem...

REPUBLIKA
REWOLUCJA



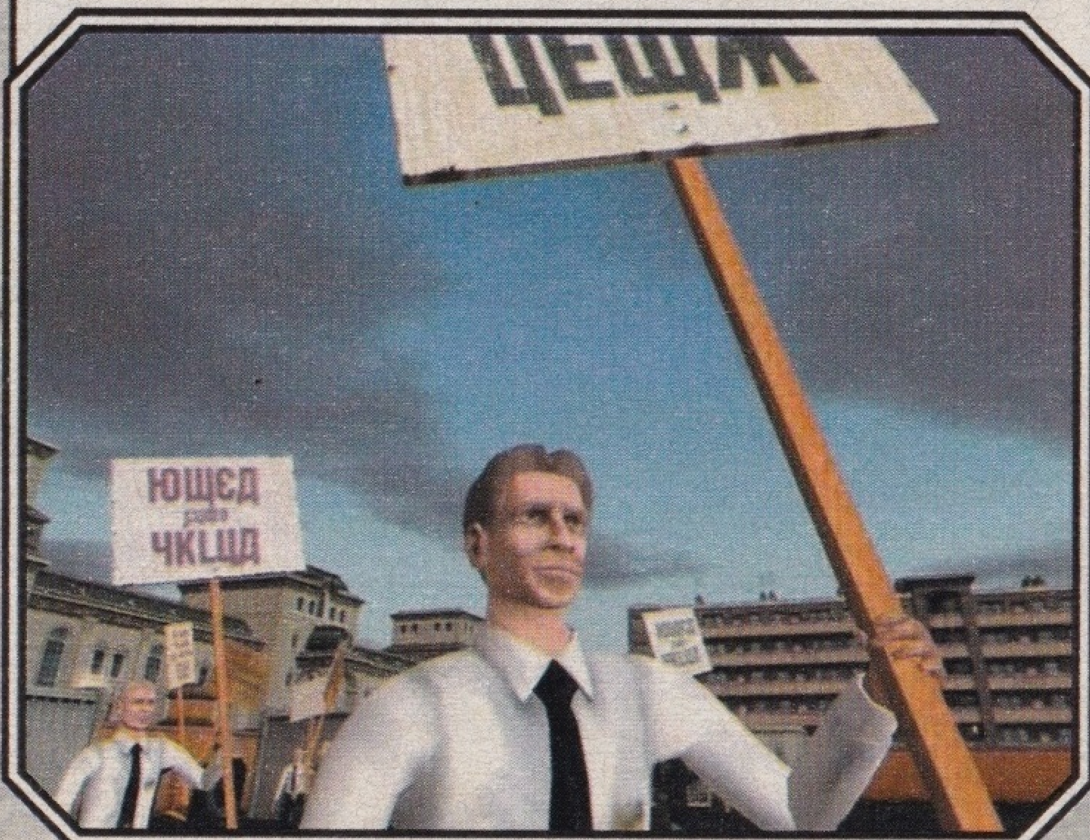


Era mojego buntu życiowego rozpoczęła się, gdy w wieku 15 lat odmówiłem powrotu z imprezy na godzinę 23.00. Skończyła się przed maturą, gdy panu kapitanowi Wojska Polskiego odpaliłem na komisji w WKU, że „nie chce mi się iść do wojska“ (z akcentem á la Boguś Linda, naturalnie). Żaden Fidel ani Che ze mnie w związku z powyższym nie jest, więc pomyślałem sobie, że dzięki grze firmy Elixir, zatytułowanej REPUBLIKA: REWOLUCJA, choć na czas jakiś przybiorę pozę dysydenta i że może to być całkiem ciekawe doświadczenie.

Mój zapał nieco ostygł już z chwilą obejrzenia wprowadzającej cutscenki, z której dowiedziałem się, iż przyszło mi żyć w jakieś fikcyjnej posowieckiej republice Novistrana i że rządzić mną będzie dyktator komunistycznej prowenencji, który w dodatku swego czasu wyrządził mi jakąś bliżej nieokreśloną krzywdę na tle damsko-męskim. No jasne, znowu trzeba dołożyć komuchom, a ja wreszcie chciałbym kiedyś poprowadzić tłumy proletariuszy do walki przeciwko uciskowi parszywych kapitalistów.

Nic z tego – lądujesz w centrum republiki, w mieście Jekateryn i powoli będziesz budować ruch oporu. Twoje wstępne statystyki określane są na podstawie formularza wypełnianego tuż przed rozpoczęciem gry. Potem przechodzisz do właściwej rozgrywki, w której w początkowej fazie niesłychanie łatwo się pogubić. Interfejs w REPUBLICE jest jednym z najmniej funkcjonalnych, jakie w swojej karierze gracza miałem (nie)przyjemność poznać. I nie chodzi tu już nawet o mnogość jakichś średnio przydatnych przycisków, ale także i o menusy wyskakujące jedne spod drugich oraz niejasność, co tu do czego służy. Przyznaję, że to właśnie fatalna obsługa gry zraziła mnie do niej na tyle, że właściwie potem nie byłem już w stanie się do RR przekonać. Do tego dochodzi jeszcze statyczny samouczek z mnóstwem strzałek i niewiele pomagających opisów. Tymczasem jak w rzadko której grze, w REPUBLICE: REWOLUCJA przydałby się tutorial z prawdziwego zdarzenia, w ruchu i z dobrym komentarzem ustnym. Ktoś mógłby rzec, że zawsze można zajrzeć do przepastnej instrukcji, ale moim skromnym zdaniem w przypadku tego typu programów podobna czynność nie powinna być konieczna.

Ostatecznym celem gry jest dopchanie się do pałacu prezydenckiego i wysłanie dyktatora Karasowa na przymusową emeryturę. Zanim tam dojdziesz, będziesz musiał zapanować nad umysłami mieszkańców trzech miast Novistrany, przekonując ich wszelkimi sposobami do poparcia twojej ideologii. Tak więc będziesz poszukiwać popleczników, organizować wiece i akcje „biernego oporu“ wobec władzy oraz sabotować działania konkurencyjnych frakcji opozycji. Na papierze to wszystko brzmi interesująco, tym bardziej że do dyspozycji dostajesz pełen wachlarz zadań, które mają wykonać twoi agenci – od prostych ankiet, przez poszukiwania zwolenników, organizowanie wieców, aż do ataków na placówki innych partii czy zastraszania działaczy. Te ostatnie elementy pachną może brutalnością, ale fizycznie agresji na ekranie nie widać – zdecydowanie nie jest to gra pokroju GTA. Opis działań, jak już wspomniałem, brzmi interesująco, jednak w grze po wyznaczeniu zadań nie masz już właściwie do końca rundy nic do roboty. Pozostaje



Republika: Rewolucja — **3+**

Symulacja polityczna

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 800 MHz, 512 MB RAM, 1 GB HDD
- cena 139.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Eidos / Cenega**
- http://www.republictherevolution.com

+ Obecność polskiej wersji językowej, pomysł

– Dźwięk, niski poziom interakcji z otoczeniem, kiepska animacja postaci

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	2	3

Niezbyt ta REWOLUCJA się udała. **Gra ma swoje plusy, ale magnetyzmu w niej jak na lekarstwo**







ci bierne przyglądanie się akcjom rozgrywającym się na monitorze.

Gra oferuje dwie opcje podglądu wydarzeń. Na pewno efektowniejszy jest widok 3D z opcją przybliżania kamery. Możesz wtedy swobodnie przemieszczać się po mieście czy skoncentrować swój wzrok na wybranym budynku lub osobie. Jednak jeśli chodzi o funkcjonalność, to ów bajerancki trójwymiarowy widok znacznie ustępuje podglądowi mapy miasta w oddaleniu – jest on z kolei dwuwymiarowy i widzisz wyraźny podział na dzielnice, masz podgląd osób, z którymi potencjalnie możesz porozmawiać oraz akcji, które już wykonałeś oraz które obecnie planujesz.

Pod twoją komendą znajdować się może równocześnie do sześciu agentów. Daje to szerokie pole manewru, choć musisz uważać, by nie planować zbyt długofalowo, bowiem zmiany sytuacji politycznej w republice mogą ci pewne zadania utrudnić. Przy przechodzeniu z jednego miasta do drugiego możesz część ze swoich podopiecznych ze sobą zabrać, choć zawsze czekać będą na ciebie nowi, jeszcze sprawniejsi współpracownicy. Misje są teoretycznie różne, jednak tak naprawdę wykonuje się zbliżone czynności, najwyżej na szerszą skalę.

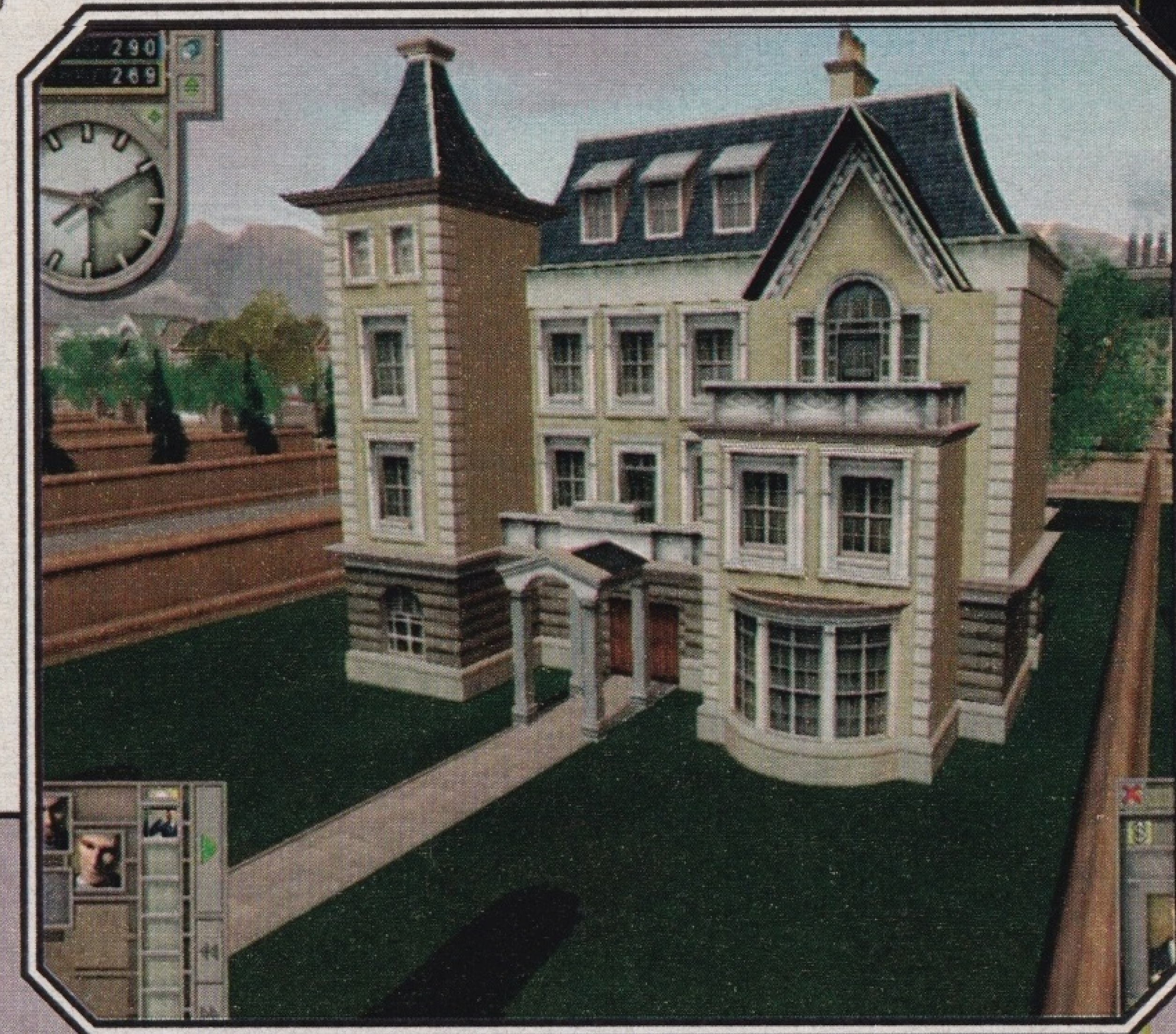
Autorzy zapowiadali od miesięcy, że ich największym powodem do dumy będzie niesamowity silnik graficzny REPUBLIKI. Faktycznie, jeśli spojrzałoby się jedynie na szczegółowość i urodę miast, to wypadałoby pogratulować efektów – spójrz czasem na witryny sklepowe czy wystrój wybranej restauracji, a zrozumiesz, o czym mówię. Niestety, twórcy zaniedbali mnóstwo równie istotnych elementów oprawy audiowizualnej. Przy pierwszej animowanej scence aż podskoczyłem na krześle, widząc tę szkaradność mimiki i animacji postaci. Potem było jeszcze gorzej, bowiem postacie zaczęły ze sobą rozmawiać. Początkowo myślałem, że to jakaś dziwna odmiana rosyjskiego, jednak po dłuższym wsłuchiwaniu się w dialog i wezwaniu osoby, która językiem Puszkina włada lepiej niż ja, okazało się, że jest to niezrozumiały bełkot w wymyślonym pseudo-rosyjskim narzeczu. Ręce mi opadły. Ktoś tu wyraźnie postanowił oszczędzić na scenariuszu, gdyż nie ma choćby podpisów w jakimś rzeczywistym języku. Zatem cała historia opowiedziana jest w cutscenkach, listach słanych do ciebie przez innych mieszkańców Novistrany oraz w wycinkach prasowych.

Jak już wspomniałem, olbrzymią bolączką tego tytułu jest znikomy zakres interakcji z otoczeniem i brak bezpośredniego wpływu na wydarzenia. Wyjątek od tej reguły stanowi „gra konwersacyjna". Jest to taki dziwny sposób prowadzenia dialogu, w którym na poszczególne jego fazy rozdzielasz punkty konwersacyjne, mające na celu przekonanie rozmówcy do twoich racji. W zależności od tego, jak sprawnym jesteś mówcą i jak bardzo wpływowym jegomościem się stałeś, to zadanie może być łatwiejsze bądź trudniejsze.

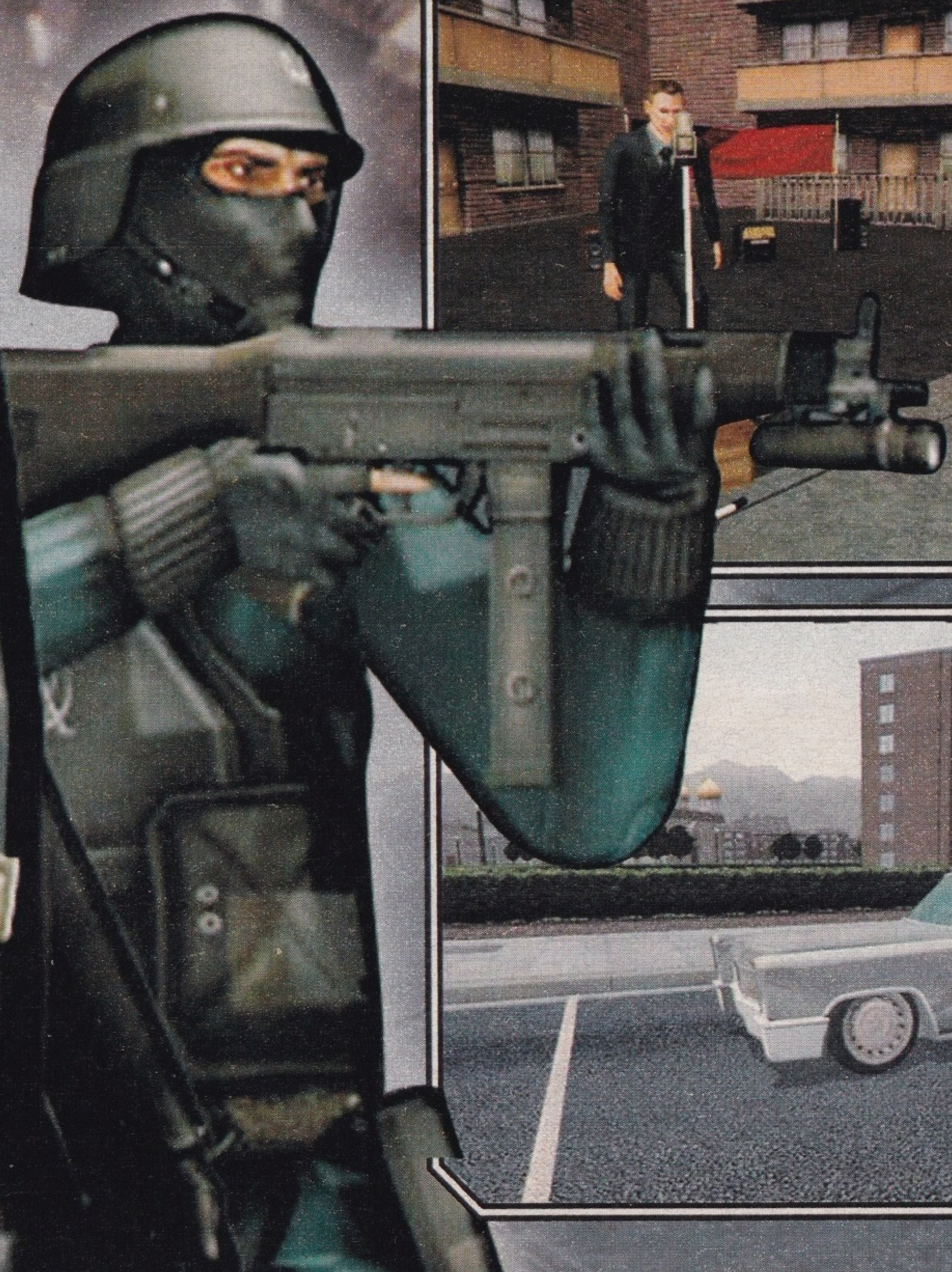
REPUBLIKA: REWOLUCJA zapowiadana była od lat jako wielki hit, lecz na pewno nim nie jest. Jeśli ktoś lubi bardzo skomplikowane symulacje, to być może przekona się do gry wydawanej przez Eidos. Ja jednak jestem zdania, że autorzy na siłę skomplikowali graczowi życie, nie dając w zamian wystarczająco dużo czystej, strategicznej treści. Przyznaję: szybko się do REPUBLIKI uprzedziłem i już nie zdołałem się do niej, mimo usilnych prób, przekonać. Co nie oznacza jednak, że podobnie zareagują inni fani symulacji politycznych na PC.

■■■ **Bartosz Lewandowski**

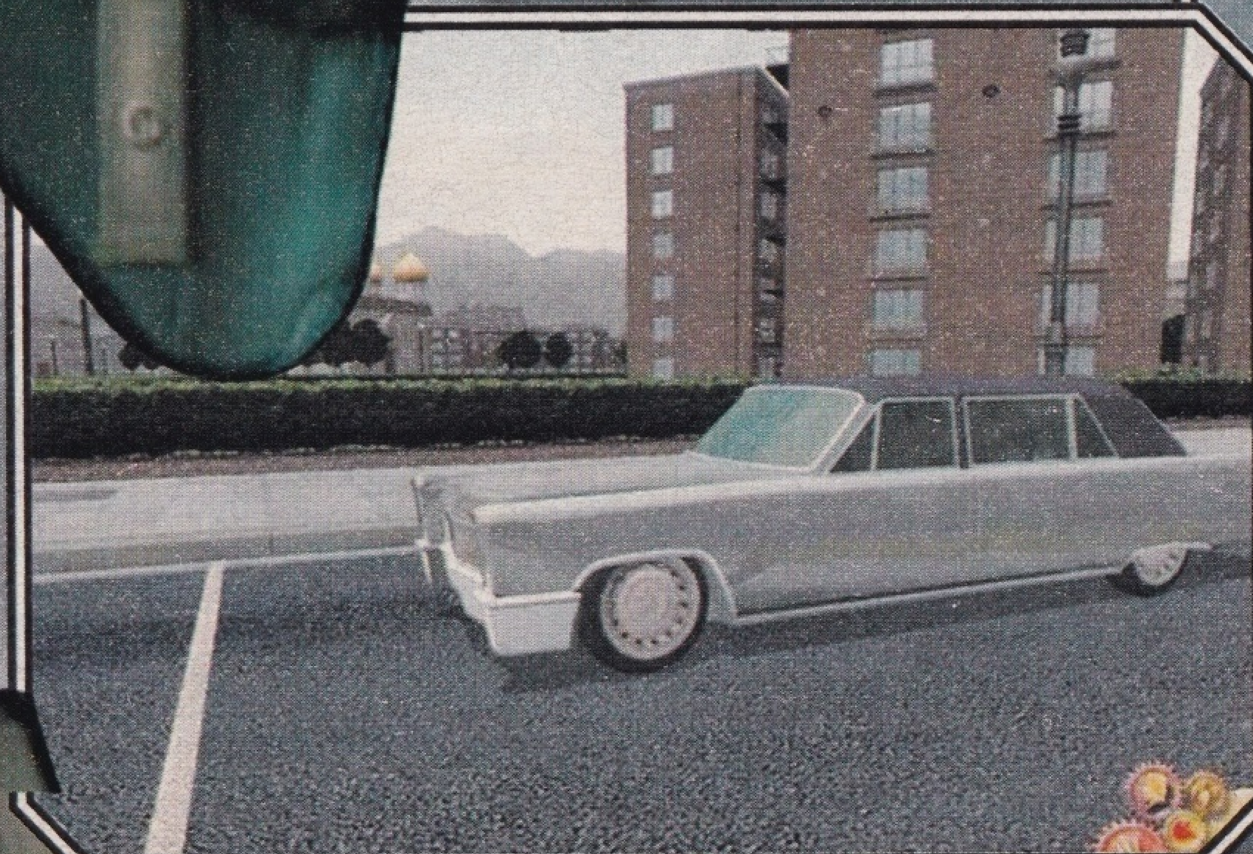


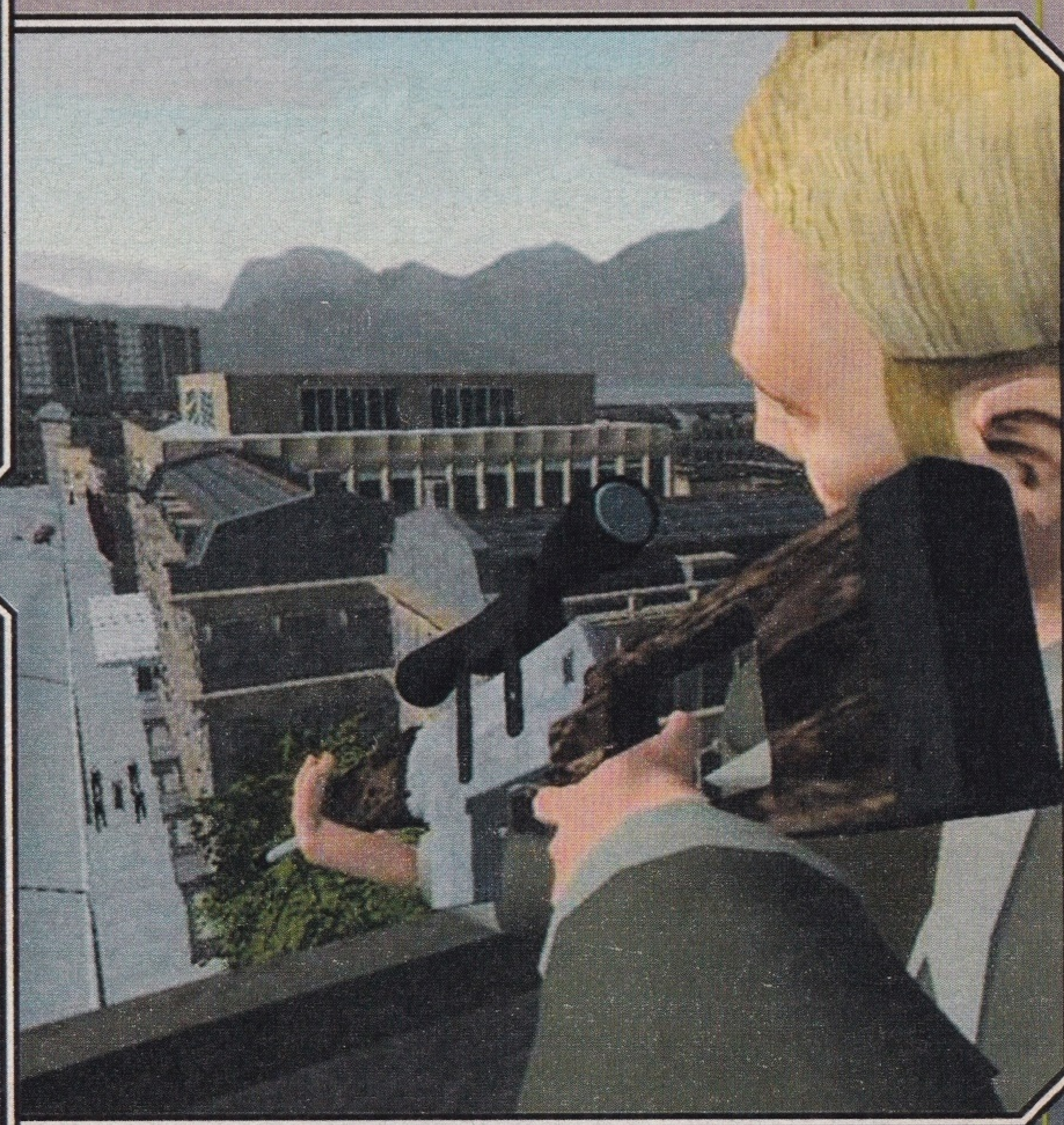






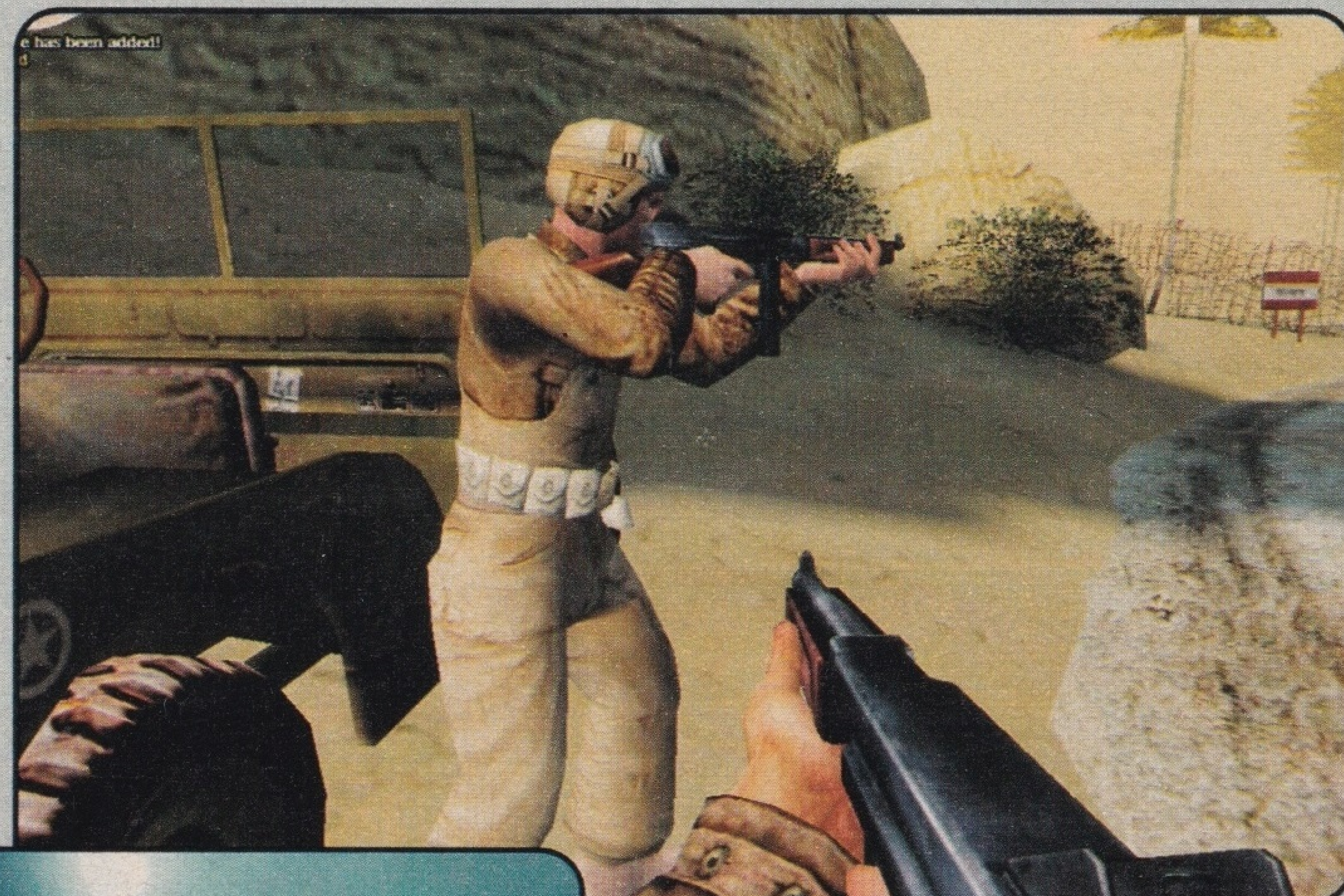






MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT
BREAKTHROUGH
EXPANSION PACK
SECOND EDITION NORTH AFRICA

II wojna światowa w Afryce? Panie, co mi tu pan wciska???





Jeśli twój dziadek lał się niegdyś z okupantem i nawet dobrze mu szło, nie pokazuj mu tej gry. Istnieje bowiem duża szansa, że stracisz komputer na dobrych kilka dni. Zza jego pleców ujrzysz przełęcz Kasserine, czołgi generała Rommla, lądowanie na Sycylii i twardy bój o kontynentalne Włochy. Będziesz słyszał zawodzenia rannych, wybuchy bomb i setki, jeśli nie tysiące wystrzeliwanych pocisków. I tylko ten piasek zmieszany z makaronem na dywanie... Gdzie ten staruszek się przedarł? Na jakąś włoską pustynię?

W BREAKTHROUGH, drugim oficjalnym dodatku do świetnej strzelaniny MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT, wcielisz się w postać Johna Bakera, amerykańskiego sierżanta, który trafia wraz z oddziałem do Tunezji. Czeka na niego niemalże cały afrykański szlak, spacer po niemieckim okręcie wojennym, ciężkie walki o Sycylię u boku słynnego generała Pattona, wreszcie kampania włoska z Monte Battaglia i Monte Cassino jako daniami głównymi. Co ciekawe, niemalże identyczne misje pojawiły się w BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME. Najwyraźniej autorzy scenariuszy z okresu II wojny światowej zaczynają gonić w piętkę. Trochę szkoda, że zapominają o Polsce – u nas też nieźle się działo i np. Westerplatte, powstanie warszawskie czy bitwa pod Kockiem aż proszą się o przeniesienie na ekran komputera.

Niestety, wśród jedenastu misji, jakie czekają gracza, tylko kilka jest naprawdę dobrych, poza tym wciąż zdarzają się kiksy. Przykładowo idiotyczny pomysł z niezwykle skutecznymi snajperami z MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT powraca w BREAKTHROUGH. Należy tu ochronić więźniów uciekających z obozu i bez kilkukrotnego wczytania zapisanej gry niestety się nie obejdzie. Na czerwoną kartkę zasługuje też sokoli wzrok Niemców w trakcie burzy piaskowej. Ta ostatnia została wykonana całkiem przyzwoicie, widoczność spada bowiem na łeb na szyję i człowiek porusza się niemalże po omacku. Cóż z tego, skoro dodatkowi brakuje choćby jednej tak widowiskowej misji, jak pamiętny desant z wersji podstawowej? W BREAKTHROUGH gracz nie poczuje zapachu wojny. Ona, owszem, gdzieś tam jest, można bowiem pojeździć czołgiem, a ludzie się strzelają i nawet giną, tyle że wszystko to nie przeraża aż tak bardzo jak niegdyś. Dość często pojawia się za to nieprzyjemne uczucie deja vu. Misje z tego dodatku są po prostu wtórne!





Programiści firmy TKO Software poprawili wiele zauważonych przez graczy błędów. Przed instalacją BREAKTHROUGH gra sama aktualizuje się do najnowszej wersji, przez co m.in. działa nieco bardziej płynnie i lepiej wygląda. Sęk w tym, że lepiej nie oznacza dobrze. MEDAL OF HONOR zestarzał się i w zestawieniu z najnowszymi programami, które właśnie trafiają do sklepów, wygląda nieco archaicznie. Narzekać można też na animację postaci, ich przeciętną inteligencję oraz zaskryptowane akcje z przeciwnikami wyskakującymi z miejsc, które zbadało się bardzo dokładnie (pozostawiając same trupy). W efekcie taki HALF-LIFE 2 nawet nie zauważy, gdy rozdepcze BREAKTHROUGH niczym pierwszą lepszą żabę.

Miłą niespodzianką jest natomiast rozbudowany tryb multiplayer. Demo BREAKTHROUGH, które pojawiło się w połowie września w Sieci, cieszyło się olbrzymią popularnością. W pełnej wersji dodatku zobaczysz dziewięć nowych map, ale i nowy model rozgrywki. Liberation przypomina nieco quake'owski mod Jaibreak – walczy się o dwa obozy jenieckie, do których gracze trafiają po śmierci. Drużyny dzielą się więc na obrońców „więzienia" i atakujących, których rola sprowadza się do odbijania współtowarzyszy. Na przebieg zabawy w Sieci mają też wpływ saperzy, rozmaite pojazdy oraz artyleria.

Ten dodatek został wykonany rzetelnie, ale bez polotu. Fanom serii zaoferuje kilkanaście przyzwoitych misji oraz dobry tryb sieciowy. Nie-fanom raczej niczego nie zaoferuje, gdyż ci sięgną po CALL OF DUTY bądź po prostu poczekają na PACIFIC ASSAULT. Gdy nowa jakość nadchodzi, stare zostawmy w spokoju...

■■■ Michał „Joel" Zacharzewski

MOH AA: Breakthrough — **4**

Strzelanina FPP / wymaga wersji podst.

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 800 MB HDD — cena 79.90
- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **TKO Software / Cenega**
- http://www.cmohs.org/

+	–
Dobra grafika, świetny dźwięk, odrobina emocji	Seria starzeje się i zaczyna gonić w piętkę

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	5	4

To już drugi dodatek do jednej z najlepszych strzelanin 2002 roku. **Krótki, ale całkiem ekscytujący**

KAAN

– Conan, what is best in life?
– To crush your enemies and see them driven before you...









Jeśli zastanowić się nad zawodem barbarzyńcy, można dojść do wniosku, że parający się tym zajęciem osobnicy nie mają znowu tak baśniowo. Całe życie z wrzaskiem bojowym na ustach, otarcia od ściskania miecza, garderoba ograniczająca się do skórzanej przepaski i kozaków, że o możliwości nagłej i bolesnej śmierci nie wspomnę. Taki Thrud czy inny Conan mogli jeszcze dać sobie bez większych problemów radę – ci tonący w masie mięśniowej mordercy zarzynali wrogów hurtowo, występowali w komiksach i filmach, a nawet zyskali sobie na starość zaufanie społeczności, w których przyszło mi osiąść (słyszałem, że Conan ma zostać gubernatorem). Dzisiejszy barbarzyńca, który dopiero stawia pierwsze kroki na drodze ku sławie i chwale, jest w znacznie gorszej sytuacji. Zwłaszcza gdy wygląda jak postać z mangi i jest bohaterem nie najlepszej gry. Jak Kaan.

A miało być tak wspaniale! Firma Eko – producent takich gier jak WOODY czy GIFT – zabrała się za trójwymiarową grę akcji, której zawartość miała przykuć cię na długie godziny do komputerów. Opracowano system umożliwiający jednoczesne naparzanie się nawet z 16 przeciwnikami, wrzucono trochę combosów i innych atrakcji, okraszono wszystko grafiką, która w założeniu miała być kolorowa i bajkowa. Jednak coś najwyraźniej firmie Eko nie wyszło albo w ostatniej chwili wycofał się główny inwestor, gdyż KAAN sprawia wrażenie nieukończonego projektu grupki zapaleńców z pracowni komputerowej. Nie ma tu nawet syntezy mowy!

To, że KAAN opracowany został z myślą o młodszych odbiorcach, widać na każdym kroku. Postaci są filigranowe, mają wielkie oczy i sprawiają wrażenie, jakby wszyscy – łącznie z najstarszymi ze starców i najmroczniejszymi z czarnoksiężników – byli jeszcze przed swoimi piętnastymi urodzinami. Chociaż trup ściele się gęsto i czasem widzimy nawet szkarłatne kałuże, nie ma co liczyć, że doświadczymy realistycznego odwzorowania wpływu broni białej na tkankę łączną. Sprawy przez cały czas pozostają na bardzo „grzecznym" poziomie. Problem w tym, że cała ta cukierkowa grafika nie jest jakoś szczególnie ładna. Owszem, wszystko utrzymane jest w dość przesłodzonej stylistyce, lecz obrazowi zdecydowanie brakuje szczegółów i olśniewających efektów specjalnych. Nawet w najwyższej rozdzielczości KAAN nie wygląda imponująco. Postać głównego bohatera składa się podobno z 6000 polygonów. Niestety, niespecjalnie jest to w grze widoczne.

Interakcja z otoczeniem ogranicza się w zasadzie do prania po mordach spotykanych postaci. Wrogów jest prawie 30 rodzajów – rycerze, kościotrupy, przeróżne latające i pełzające paskudztwa – jest w czym wybierać. Często gęsto monstra pojawiają się grupowo, a wtedy trzeba się nieźle napocić, aby starcie nie zakończyło się dla Kaana kaplicą. Na szczęście, twój bohater nie jest tak do końca bez szans. Podczas przemierzania świata gry Kaan natknie się na kilka różniących się parametrami broni, takich jak miecz, młot bojowy czy zestaw toporków do rzucania. Barbarzyńca znajdzie też kilka rodzajów tarcz, które dadzą mu nadludzkie zdolności, jak choćby umiejętność wykonywania bardzo długich skoków. Jakby tego było mało, Kaan z czasem nauczy się też kilku nowych combosów i ataków specjalnych.

Nie wiem – może jest za mną coś nie tak, ale gra bardzo mi się nie podobała. Sterowanie jest raczej toporne i trudno wyzbyć się wrażenia, że po pięciu minutach widziało się już wszystko, co gra ma do zaaferowania. Być może fajniej robi się w przypadku wersji na PS2, gdzie można przechodzić grę w trybie cooperative, ale na PC jest po prostu nudno. Całość można było przedstawić znacznie ciekawiej i efektowniej. Z drugiej strony – jeśli jesteś fanem poprzednich produkcji firmy Eko, być może KAAN jest grą, którą stworzono z myślą właśnie o tobie.

■■■ Maciej „Anzlemo" Ogiński

Kaan

3

TPP

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 500 MHz, 32 MB RAM, 600 MB HDD
- cena 59.90
- **Gra na platformy:** PC, PS2
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **EKO**
- www.ekosystem.com/kaan/kaan.htm

+ Niska cena
– Wszechobecna bieda

Grafika 3 | Dźwięk 2 | Frajda 3+

Coś dla mało wymagających. Za słodko, za nudno, brak interesujących nowinek, krótko mówiąc, jakoś tak bez jaj...



It's in the Game.

UWAŻAJ NA KRĄŻEK. UWAŻAJ NA RYWALA. UWAŻAJ NA ZĘBY.

BROŃ SWOICH ZAWODNIKÓW



Ochraniaj najlepszych strzelców, zrzucając rękawice i używając nowego systemu walki na pięści.

WYKORZYSTUJ BANDY



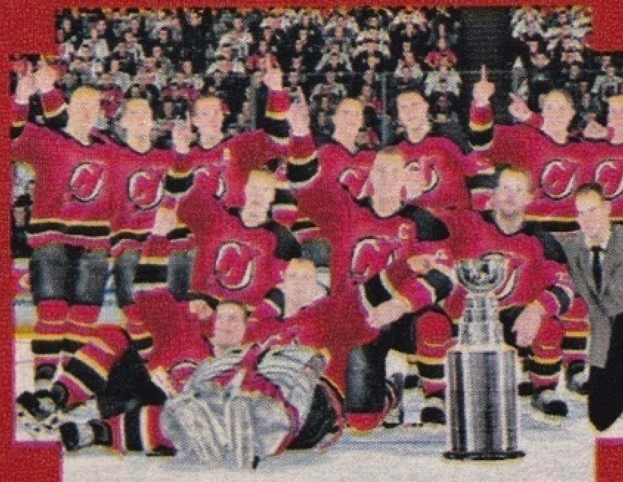
Poruszaj się tak, aby wykorzystać bandy i zadać przeciwnikom bolesne ciosy dzięki realistycznemu systemowi „podbijania lima".

KONTROLUJ GRĘ



Używaj własnego stylu, aby zaatakować bramkę przeciwnika i przechytrzyć najlepszych zawodników na świecie.

WZNIEŚ PUCHAR



Zbuduj perfekcyjną drużynę, która będzie wygrywała przez lata i spraw, aby Twoje nazwisko zostało wygrawerowane na Pucharze Stanleya.











PC CD-ROM

PlayStation 2

wznów na nhl2004.com

ECHELON
WOJOWNICY WIATRU

Oby twoja „godzina szósta" zawsze była wolna od wrogich myśliwców...





Echelon: Wojownicy...
Futurystyczny symulator

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, 700 MB HDD
- cena 59.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Buka / Cenega**
- http://www.buka.com/game/game8.htm

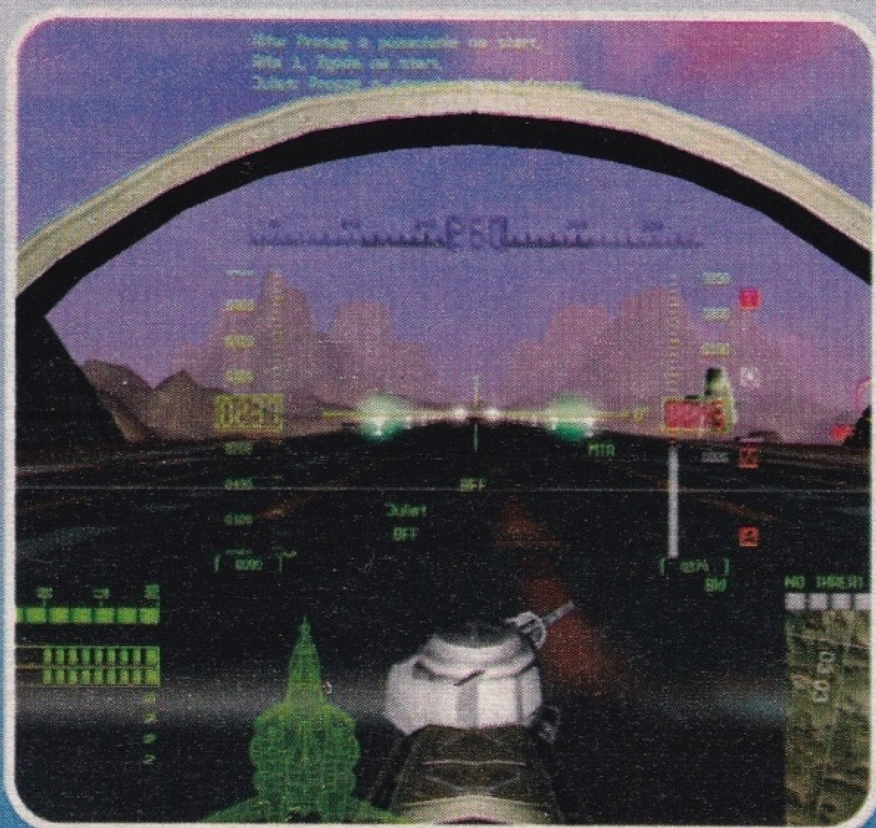
\+ Nieliniowa, duża ilość misji i maszyn, fizyka lotu...

– Wciąż tragiczna muzyka, brak większych zmian

Grafika 4+ | Dźwięk 4- | Frajda 4

Ocena: 4

Dość rozbudowany i dający się polubić futurystyczny symulator. **Pomimo 2 lat przebiegu nadal sprawia sporo radochy**



Firma Buka postanowiła rozwinąć swój futurystyczny symulator walki powietrznej – WOJOWNICY WIATRU to kontynuacja i rozszerzenie pierwotnej wersji ECHELON.

Jest rok 2351. Konflikt z Velianami – najprawdopodobniej potomkami ludzi z jednego ze statków kolonizacyjnych wysłanych w Kosmos wieki temu – rozgorzał na nowo. Sieć instalacji T-Zero, która została wybudowana przez Velian na mocy pokojowego porozumienia, okazała się koniem trojańskim. Siły Federacji zostały zaskoczone przez niezliczone zastępy wojsk inwazyjnych. Jedynie natychmiastowa mobilizacja sił powietrznych połączona z kontratakiem na strategiczne instalacje wroga może uratować ludzkość. Jednym z pilotów ostatniej szansy jesteś ty – major Jason „Wilk" Scott.

Autorzy postanowili zachować swój najciekawszy pomysł – brak wolnej przestrzeni kosmicznej. Dzięki temu wszystkie walki odbywają się w atmosferach planet. Tutaj zawsze będziesz miał pod sobą ziemię i będą na ciebie działać siły grawitacji – te dwie rzeczy razem wzięte często bywają niezwykle destrukcyjne. Miłośnicy symulatorów kosmicznych z pewnością będą zaskoczeni, jednak taka odmiana nadaje rozgrywce szczypty realizmu. Nie musisz się jednak obawiać, do prawdziwej symulacji ECHELONOWI daleko.

Wszystkie misje w WOJOWNIKACH WIATRU zostały zaprojektowane od początku w całkiem odmienny sposób. Każde z blisko 50 zadań jest małym epizodem wielkiej fabuły. W dodatku gra jest nieliniowa – zależnie od twoich postępów w wypełnianiu poszczególnych misji, inaczej rozwinie się akcja. Do pełnego zwycięstwa w misjach nie wystarczą doskonałe zdolności pilotażu i walki powietrznej, konieczna jest również koordynacja działań ze skrzydłowymi oraz siłami lądowymi. Zabawy z pewnością starczy na długo.

Większość superrealistycznych symulatorów lotów kojarzy się z dużą dawką nudy – lecisz przez 2 godziny nad cel oddalony o setki kilometrów tylko po to, żeby wcisnąć czerwony guzik, który odpala superinteligentną rakietę, po czym drugie tyle wracasz do bazy. W ECHELON autorzy postanowili nadać rozgrywce stylu „arcade" – tutaj non stop coś się dzieje. Bez przerwy jesteś otoczony wrogimi maszynami, przestrzeń powietrzna aż roi się od nieprzyjaciół. Jedyne, co jest niezbędne do przyjemnej gry, to opanowanie klawiszologii.

Maszyny dostępne w ECHELON można podzielić na trzy kategorie: przechwytujące, myśliwce oraz szturmowe. Te pierwsze osiągają ogromne szybkości, mają duży zasięg i mogą osiągać pułap niedostępny dla innych samolotów. Myśliwce specjalizują się we wsparciu powietrznym doskonale sprawdzają się na patrolach oraz w bezpośredniej walce. Samoloty szturmowe dysponują ogromną siłą ognia kosztem słabszych parametrów lotu – świetnie nadają się do ataków na cele naziemne. Razem masz do wyboru ponad 15 różnorodnych maszyn. Do tego dochodzi bogaty wybór dodatkowego wyposażenia: elektrycznie otwierane szyby, klima... Znaczy 5 rodzajów działek plazmowych, kolejne 5 działek i karabinów maszynowych, rakiety niekierowane, kierowane, plazmowe oraz torpedy. Naprawdę jest w czym wybierać.

Tryb dla samotnego gracza ma to do siebie, że zawsze kiedyś się kończy. Programiści z Buka dobrze o tym wiedzą, dlatego ECHELON dysponuje rozbudowanym trybem multiplayer. Do dyspozycji masz: 12 misji typu każdy na każdego, 3 do gry drużynowej oraz 3 polegające na zdobywaniu baz wroga. Jednocześnie nawet 32 osoby mogą się zmierzyć w przestrzeni powietrznej zarówno w sieci lokalnej (LAN), jak i w Internecie. Autorzy zaimplementowali nawet system komputerowych przeciwników (botów).

Odświeżony ECHELON został wydany w polskiej wersji językowej, jednak wydawca nie zdobył się na pełną lokalizację. Zabrakło tłumaczenia mowy oraz wszelakich komunikatów radiowych. Te są dostępne jedynie w języku angielskim.

Mocna strona ECHELONA, jaką była grafika, przez dwa lata zdążyła trochę się zaśniedzieć. Czas robi swoje, a wymagania graczy rosną. Choć nadal oprawę cechuje dbałość o szczegóły, to przydałoby się poprawić efekty wody wywoływane przez silniki odrzutowe czy zachowanie się otoczenia podczas lotu na niskim pułapie. Miłe wrażenie sprawiają drobne fragmenty eksplodujących myśliwców, mieniące się efekty plazmy, tęczowa kolorystyka nieba, zależna od pogody, czy kratery na księżycach planety – chociaż nie jest to szczyt możliwości dzisiejszej grafiki.

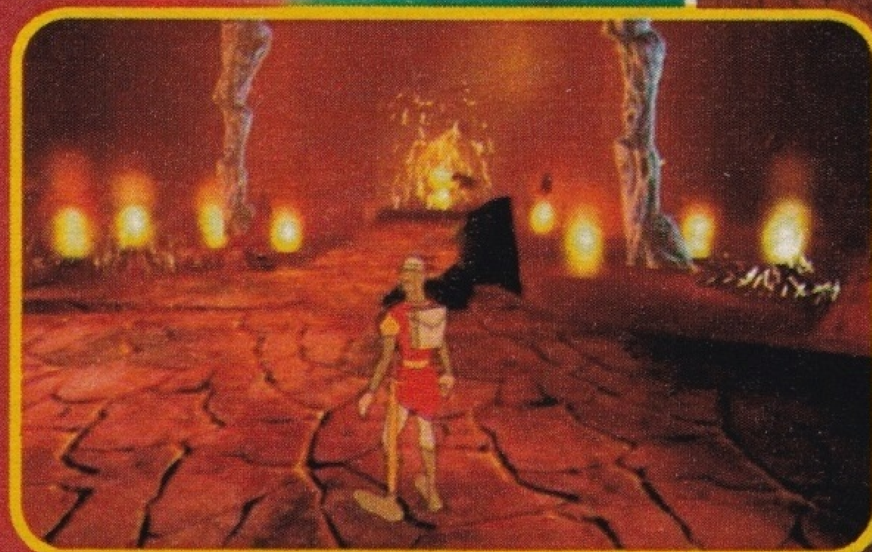
ECHELON, pomimo upływającego czasu, z pewnością znajdzie swoich fanów. Gra ma w sobie coś, co pozwala spędzić przy niej wiele godzin. Szkoda tylko, że autorzy zdobyli się jedynie na rozszerzenie już istniejącego produktu – osobiście czekałem na kontynuację. Odlotu jeszcze nie będzie.

▪▪▪ Tomasz „Coval" Kowalski



DRAGON'S LAIR 3D

Czy obłędne przygody błędnego rycerza nie mają zbyt wielu błędów?









Seria DRAGON'S LAIR ma już blisko dwadzieścia lat i wywodzi się z kolorowych automatowych zręcznościówek, które dziś budziłyby przerażenie. Gracz oglądał całkiem przyzwoity film animowany i miał niewielki wpływ na poczynania głównego bohatera. Jedyne, co mógł robić, to co kilka minut kierować gałkę w odpowiednim kierunku – wówczas błędny rycerz Dirk odskakiwał na bok, ciął mieczem bądź rzucał się na wroga. Grę można było ukończyć w przeciągu godziny, wykonując niecałe sto ruchów joystickiem.

Rozpoczynając prace nad DRAGON'S LAIR 3D: RETURN TO THE LAIR producenci gry poczynili pewne założenia. Po pierwsze, zdecydowanie odrzucili stary model rozgrywki, dochodząc do wniosku, że filmy rysunkowe gracze mogą obejrzeć w telewizorni i nie potrzebują do tego komputera. Po drugie, uznali, że klasyczny wygląd gry – z ręcznie animowanymi postaciami i lokacjami zerżniętymi z dobrej kreskówki – to znak rozpoznawczy serii i nie można z niego rezygnować. Po trzecie wreszcie, przyjęli, że program powinien przypaść do gustu zarówno młodym graczom, jak i tym doświadczonym, mającym za sobą wiele wiosen.

Z pewnością trudno odmówić uroku filmom animowanym przygotowanym przez Dona Blutha. Autor pełnometrażowego „Titan – Nowa Ziemia" zadbał, by zarówno wprowadzenie, jak i pojawiające się później przerywniki napakowane były przednim humorem i karkołomną akcją. Dzięki temu gracz dość szybko może zżyć się z Dirkiem i z radością rusza na pomoc księżniczce porwanej przez smoka. Niestety, zamek maga Mordroca, który staje mu na drodze, ostudza jego zapał. Obłędne przygody błędnego rycerza pełne są błędów i nietrafionych pomysłów, które grzebią ciekawy koncept głęboko pod skażoną niedoróbkami ziemią.

DRAGON'S LAIR 3D to platformówka z widokiem z trzeciej osoby. W takich grach największe znaczenie mają system sterowania oraz praca kamery. Ta ostatnia sprawuje się tu przeciętnie, zdarza jej się zgubić głównego bohatera bądź uparcie pokazywać teren, na którym zupełnie nic się nie dzieje i na który gracz nie ma ochoty patrzeć. Na szczęście ustawienie kamery można w każdej chwili skorygować za pomocą myszy, tyle że czasami... nie sposób się wówczas poruszać. Autorzy gry wpadli bowiem na genialny pomysł i krańcowo utrudnili sterowanie. Niektóre uniki wykonuje się wciskając aż trzy klawisze jednocześnie i bez zatrudnienia obu rąk nie da się ich wykonać. A wówczas kamera wariuje i... Jak to dobrze, że stan gry można zapisać w dowolnym momencie!

Zabawa polega na bieganiu po zamku, zbieraniu skarbów, kluczy i magicznych przedmiotów, skakaniu przez przepaście i inne przeszkody, przełączaniu dźwigni, wreszcie na walczeniu z napotkanymi przeciwnikami. Ci ostatni raczej nie grzeszą inteligencją i zachowują się, jakby oszczędzali swój rozum na poobiednią drzemkę. Po prostu biegną i walą w Dirka tym, co akurat mają pod ręką. Dobrze chociaż, że od czasu do czasu główny bohater dociera do jakiejś zagadki logicznej, w przeciwnym wypadku mózg gracza przeszedłby zawał spowodowany atakiem ziewania.

Dość ciekawie wypada natomiast grafika DRAGON'S LAIR 3D. Autorzy pokusili się o zastosowanie technologii cell shading, znanej m.in. z OSTRICH RUNNER i XIII. Dzięki niej wszyscy bohaterowie przypominają postacie z filmów animowanych. Ich kontury pogrubiono, umiejętnie dobrano też pastelowe kolory, nadające programowi wygląd gry dla dzieci. O ile jednak wszystkie postacie poruszają się nie gorzej niż baletnicy w „Jeziorze Łabędzim", to lokacje (w sile 250 komnat) wykonano stosunkowo słabo. Wiele tekstur powtarza się, inne są rozmyte lub niedopasowane. Brakuje też szczegółów, od których uginają się wszelkie istoty ożywione.

Autorzy DRAGON'S LAIR 3D chcieli dobrze – przenieśli program w nasze czasy, ubrali w ładną grafikę i dorzucili wiele znakomitych przygód, które w przeciągu kilku minut rozpozna każdy fan serii (np. przeprawa przez rzekę, elektryczna podłoga). Nie wyszło im za to sterowanie i grafika wnętrz. W efekcie DRAGON'S LAIR 3D jest pozycją zaledwie przeciętną i z całą pewnością niewartą 100 złotych, jakie żąda za nią dystrybutor.

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski

Dragon's Lair 3D
Platformówka

3+

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 450 MHz, 64 MB RAM, 1.5 GB HDD
* **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
* **DragonStone / Cenega**
* www.dragonslair3d.com

cena 99.90

+ Ciekawa grafika, fajne przerywniki filmowe
– Męczące sterowanie, brak polotu

Grafika	Dźwięk	Frajda
4-	4	3

Nie do końca udana próba przeniesienia klasycznej zręcznościówki do trójwymiarowego świata. **Bubu!**

TRAINS & TRUCKS TYCOON

Attention, achtung, uwaga! Kolejna podróbka TRANSPORT TYCOON atakuje!



A mogło być tak pięknie. Pomysł na grę był naprawdę całkiem niezły. Zrobić program podobny do TRANSPORT TYCOONA lub RAILROAD TYCOONA i przenieść go w piękne środowisko trójwymiarowe. Chęci były dobre, ale wyszło jak zwykle w takich przypadkach – czyli bardzo kiepsko. Grafika jeszcze trzyma poziom. Wprawdzie domy przypominają trochę makiety, ale widok ludzików (nota bene identycznych) siedzących w wagonie sprawia trochę frajdy. Miłośników kolejek z pewnością zaciekawi możliwość różnorodnego ustawiania kamery, zbliżania widoku itp.

W grze występuje tylko jedna kampania, która dzieje się w latach 1820-2020 i składa się z 7 okresów czasowych. Jednak ostatni z nich będzie dostępny tylko dla osób, które wybrały najwyższy poziom trudności. Ten ciekawy zabieg zmusi część graczy do większego wysiłku i pozwoli sprawdzić, który z kolegów przeszedł grę rzeczywiście na maksa.

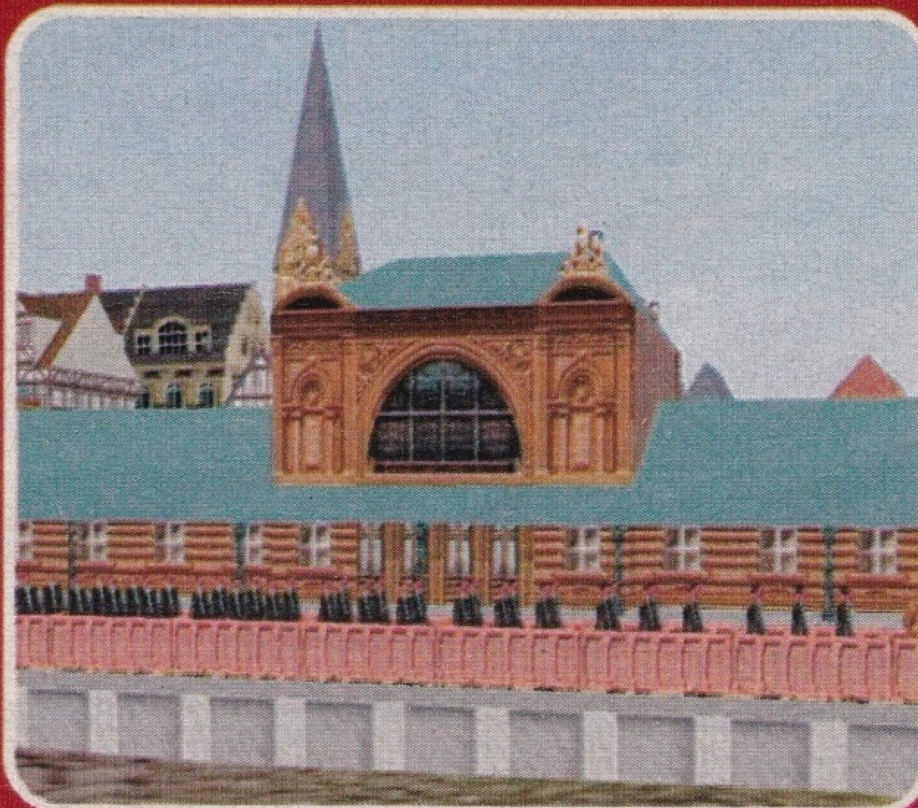
Każde 6-7 minut czasu rzeczywistego odpowiada mniej więcej jednemu rokowi w grze. Bardzo łatwo więc wyliczyć, że 200 lat kampanii zajmie prawie 25 godzin. Jednak jeśli doliczyć tu czas niezbędny na liczne powtórki nieudanych misji, z pewnością zabawy starczy na długie jesienne wieczory. Dla nielicznych osób, które po przejściu całej kampanii nie mają jeszcze dosyć, przygotowano kilka zwykłych i geograficznych scenariuszy. Na szczególną uwagę zasługuje wybór Europy w tych drugich. Okazuje się, że TRAINS & TRUCKS TYCOON jest jedną z nielicznych gier, w których uwzględniono nasz kraj. Nad rzeką przypominającą kształtem Wisłę, gdzieś w miejscu, gdzie powinien być Kazimierz, znajduje się miasto Warszawa. Jakby tego było mało, w jego centrum stoi znany wszystkim Pałac Kultury!!!





Jednym z największych problemów na początku gry jest szybkie rozpoznawanie odpowiednich ikonek. Nawet osobom wychowanym na TRANSPORT TYCOONIE czy RAILROAD TYCONIE proste budowanie sieci kolejowej może sprawić problem. Część ikon, delikatnie mówiąc, nie jest zbyt intuicyjna, co wcale nie ułatwia zadania. Kolejnym zaskoczeniem jest konieczność zatwierdzania każdej budowy. Jeśli tego się nie zrobi, budynki czy tory pozostaną przezroczyste i nie będzie można z nich korzystać. Aby zaoszczędzić sobie takich niespodzianek, najlepiej skorzystać z załączonego tutorialu. Wprawdzie jest on bardzo krótki, jednak wprowadza w najważniejsze zagadnienia gry.

Dla zatwardziałych weteranów gier z serii TYCOON oraz zwolenników wiernego odwzorowania reguł rynkowych przygotowano specjalny tryb gry. Jak w prawdziwym świecie, wszystkie zjawiska zachodzące w gospodarce są oparte na zasadach popytu i podaży. Z drugiej strony miłośnicy kolejek elektrycznych i domorośli architekci będą zachwyceni trybem wolnym. Tu można zaprojektować i zbudować dowolny układ transportowy, gdzie jedynym ograniczeniem będzie twoja wyobraźnia.



Elementem bardzo zniechęcającym do gry są częste problemy z postawieniem różnych budynków. Kiedy na przykład zbudujesz torowisko stacji kolejowej, często okazuje się, że nie można wybudować koło niego budynku stacji, chociaż na oko miejsca nie brakuje. Jeszcze bardziej irytująca jest sytuacja, kiedy to mignął ci przez chwilę przwd oczami zielony szkielet dworca, a później chociaż trzymasz kursor dokładnie w tym samym miejscu, za nic nie chce się pojawić ponownie.

Na plus należy zapisać bardzo różne warianty ciężarówek. W grze przewidziano kilka ich typów, które mogą przewozić z góry określone rodzaje produktów. Dzięki temu cysterną przewieziemy tylko produkty płynne, natomiast chłodnia służy do przewozu ryb lub mięsa.

Na polskim rynku TRAINS & TRUCKS TYCOON ukazał się w dziwnej, lekko mieszanej wersji. Większość tekstu jest po angielsku, ale już nazwy miast zachowały się niemieckie. Jeśli zajrzysz do wspomnianej wcześniej Warszawy i klikniesz na Pałac Kultury, pojawi się napis: „Palace of Culture. Owner: Warschau". Brak lokalizacji w dzisiejszych czasach jest już rzadko spotykaną praktyką. Czyżby nawet dystrybutor tej gry, firma LEM, sam zbytnio nie wierzył w jej sukces?

▪▪▪ Artur „Kroko" Kowalski

Trains & Trucks... — **3+**

Ekonomiczna

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 400 MHz, 64 MB RAM, 580 MB HDD
- cena 39.00
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **UbiSoft / LEM**
- http://www.ubisoft.de/produkte/sus

\+ Przystępna cena, no i ta grafika 3D...

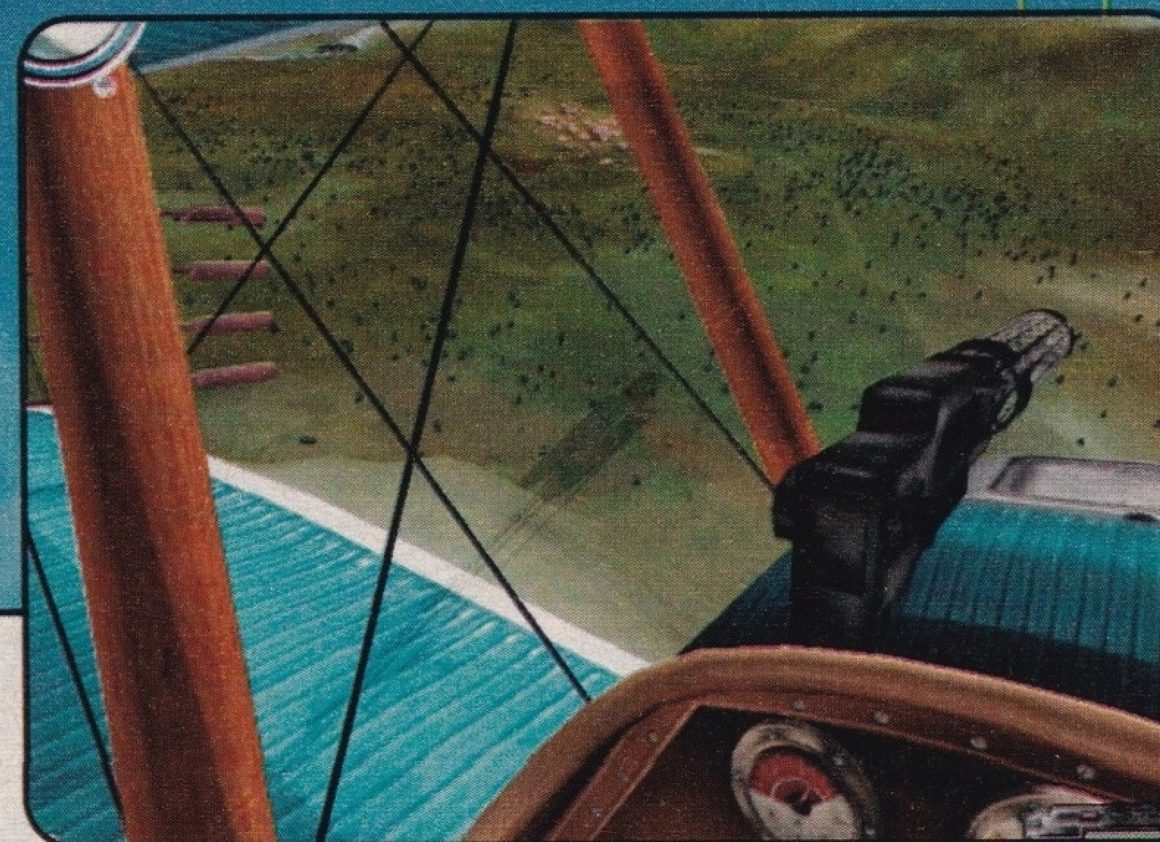
– Bardzo liczne niedoróbki oraz absolutny brak klimatu

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	3+	3

To tylko kolejna podróbka popularnego TYCOONA. **Do oryginału jej tak daleko, jak trampkom z marketu do Nike'ów**

WINGS of HONOUR

Kolejna porażka z rodzimej stajni. A mogło być tak pięknie...



Marzę o takim dniu, w którym wybiorę się do sklepu, popatrzę na półki sklepowe, wezmę pod pachę jakiś polski produkt i bez obaw zapłacę za niego wymaganą sumę. Później wrócę do domu, zainstaluję grę, pogram przez kilka lub kilkanaście godzin i dojdę do wniosku, że Polak to naprawdę potrafi. Niestety, WINGS OF HONOUR rozwiewa te marzenia... Panowie, dlaczego??!!

Pisząc zapowiedź WINGS OF HONOUR, byłem naprawdę bardzo pozytywnie nastawiony do tej gry. Co więcej, grałem nawet w jej wczesną wersję i nic nie wskazywało, że będzie to taka porażka. Niestety, już kilka pierwszych minut spędzonych z tym produktem obala wszelkie nadzieje na to, że mam do czynienia z grą najwyższej klasy.

Akcja WoH rozgrywa się podczas I wojny światowej. Tworzysz pilota i zaczynasz robić karierę. Aby jednak zaistnieć w wojsku, trzeba się wykazać. Okazję do tego daje 20 misji, podczas których latać można 10 samolotami z tamtego okresu – każdy z nich dostępny jest w dwóch różnych kolorach. Misje nie są specjalnie skomplikowane, jednak ukończenie wszystkich zapewne zajmie ci trochę czasu. Czasami podczas wykonywania zadań zdarzają się niemiłe wpadki – i tak już podczas pierwszej misji można usłyszeć, że w powietrzu zauważono samoloty przeciwnika, mimo iż zostały one zestrzelone jakiś czas temu. Przed rozpoczęciem trybu kariery warto jednak zapoznać się trochę bliżej z grą w trybie treningu. Niestety, z przykrością muszę szanownych czytelników poinformować, że 4 misje szkoleniowe są mało przydatne i tak naprawdę niewiele uczą. To jednak jeszcze nic...

Walka w tej grze to makabra. Po pierwsze, samolotów komputera kule się po prostu boją. Aby je zestrzelić, trzeba zużyć przynajmniej kontener amunicji. Na szczęście przynajmniej o ilość naboi nie trzeba się martwić. Jest nieskończona, jedynie czasami trzeba zdjąć palec ze spustu, aby broń nieco ostygła. Identycznie jest z rakietami, które omijają cel, jak tylko mogą – tych jednak, podobnie jak bomb, masz określoną ilość. O inteligencji komputerowych pilotów można by napisać pracę pod tytułem „Czy istnieją granice głupoty?". Podczas walki najprostszym sposobem na pozbycie się przeciwników jest latanie tuż przy samej ziemi bądź po prostu wylądowanie. Komputer, latając nisko i wykonując różne dziwaczne akrobacje, szybko gubi się w tym, co robi, i po prostu uderza w ziemię, nie pozostawiając po sobie nic poza kupą dymu.

Sposób, w jaki zachowują się samoloty, jest nierealny aż do bólu. Ja rozumiem, jest to symulator czysto zręcznościowy i nie powinno wymagać się od niego zbyt dużego realizmu. Ale naprawdę istnieją pewne dopuszczalne granice fuszerki. Latanie dostępnymi w grze samolotami nie wiąże się z żadnymi ograniczeniami. Gdzie skieruje się ster, tam samolot poleci i nawet się nie zakrztusi. Nie można zablokować silnika i podczas pionowego wzbijania się w górę nic właściwie się nie dzieje – tymczasem tamte maszyny nie były chyba aż tak mocne, żeby to wytrzymać.

Mogłoby się wydawać, że przez kompletny brak realizmu latanie jest proste i przyjemne. Nic bardziej mylnego. Rzeczą, która najbardziej w WINGS OF HONOUR zawodzi, jest sterowanie. Na klawiaturze czy myszce gra jest prawie niemożliwa. Ustawienie samolotu w wybranej pozycji to gimnastyka jakich mało, a o trafieniu w cel już nawet nie warto wspominać. Prawda jest taka, że dopiero po podłączeniu pada zabawa nabiera jakiegoś sensu, chociaż ciągle daleko jej choćby do przeciętności.

Grafika jest chyba najmocniejszą stroną programu, nie znaczy to jednak, że mamy tu do czynienia z podniebnym wcieleniem HALF LIFE 2. Gra na pełnych detalach wygląda fajnie, jednak potrzeba mocnego sprzętu, aby dało się bawić bez problemów. Dlatego też ja osobiście musiałem grać z nieco mniejszą ilością szczegółów, co już nie było tak przyjemne dla moich oczu. Niekorzystnie na ocenę grafiki wpływają też pojawiające się czasami cieniutkie paski.

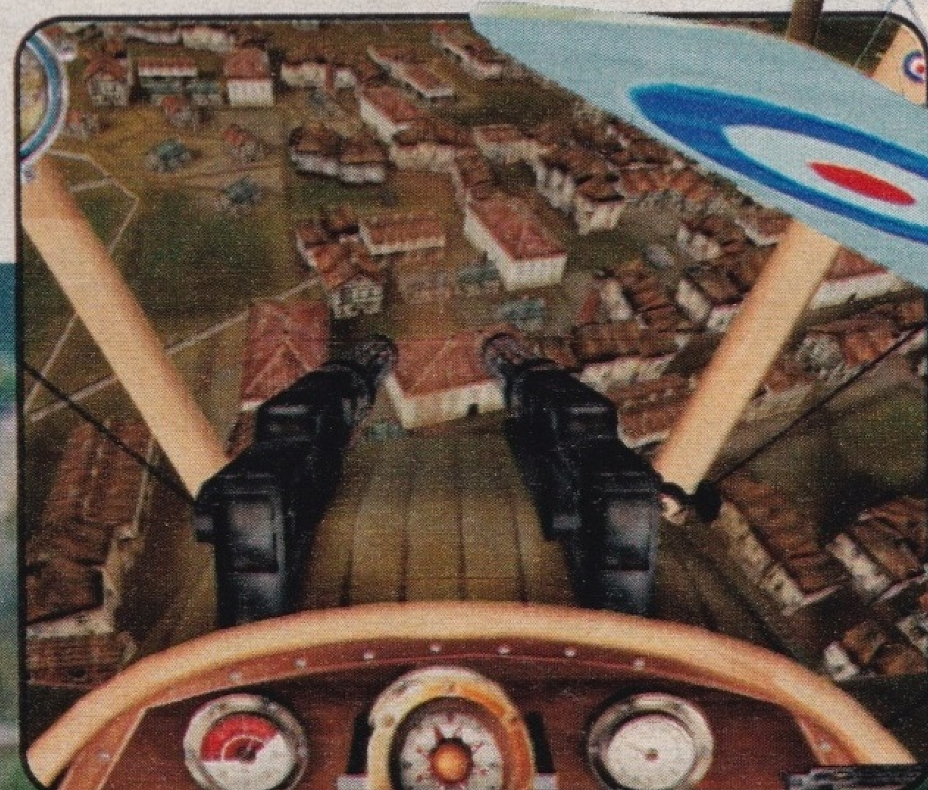
Modele samolotów wyglądają za to całkiem nieźle. Otoczenie wypada trochę słabiej, chociaż muszę przyznać, że bardzo podobają mi się stojące gdzieniegdzie domki, bazy oraz inne obiekty. Ogólnie rzecz biorąc, grafika jest na zadowalającym poziomie.



Gra, chociaż jest w polskiej wersji językowej, posiada kilka nieprzetłumaczonych elementów – chociażby klawiszologia. Poza tym teksty, a zwłaszcza komentarze podczas gry są bardzo sztywne – głos, który słychać podczas lotu, idealnie usypia. Jeśli zaś chodzi o samą oprawę dźwiękową, nie jest najgorzej. Szkoda tylko, że podczas walki nie słychać za bardzo ryku silników oraz odgłosów świszczących kul – to zawsze dodawałoby zabawie klimatu.

WINGS OF HONOUR, jak można wywnioskować już z samego wstępu, to gra, która nie zrobiła na mnie w ogóle wrażenia. Jest nudna, niedopracowana, zrobiona chyba w dużym pośpiechu. Może jakieś łatki ulepszające sterowanie oraz inteligencję komputerowych pilotów poprawiłyby nieco jakość zabawy. W chwili obecnej lepiej poszukać sobie innej rozrywki.

■■■ Grzegorz „Murmur" Młodawski



Wings of Honour
Symulator

2+

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **City Interactive / Lemon Interactive**
- www.city-interactive.com/aces.html

cena 69.00

\+ Przyzwoita grafika, dużo misji do wykonania

– Fatalne sterowanie, nieprzydatne misje treningowe, nie wciąga

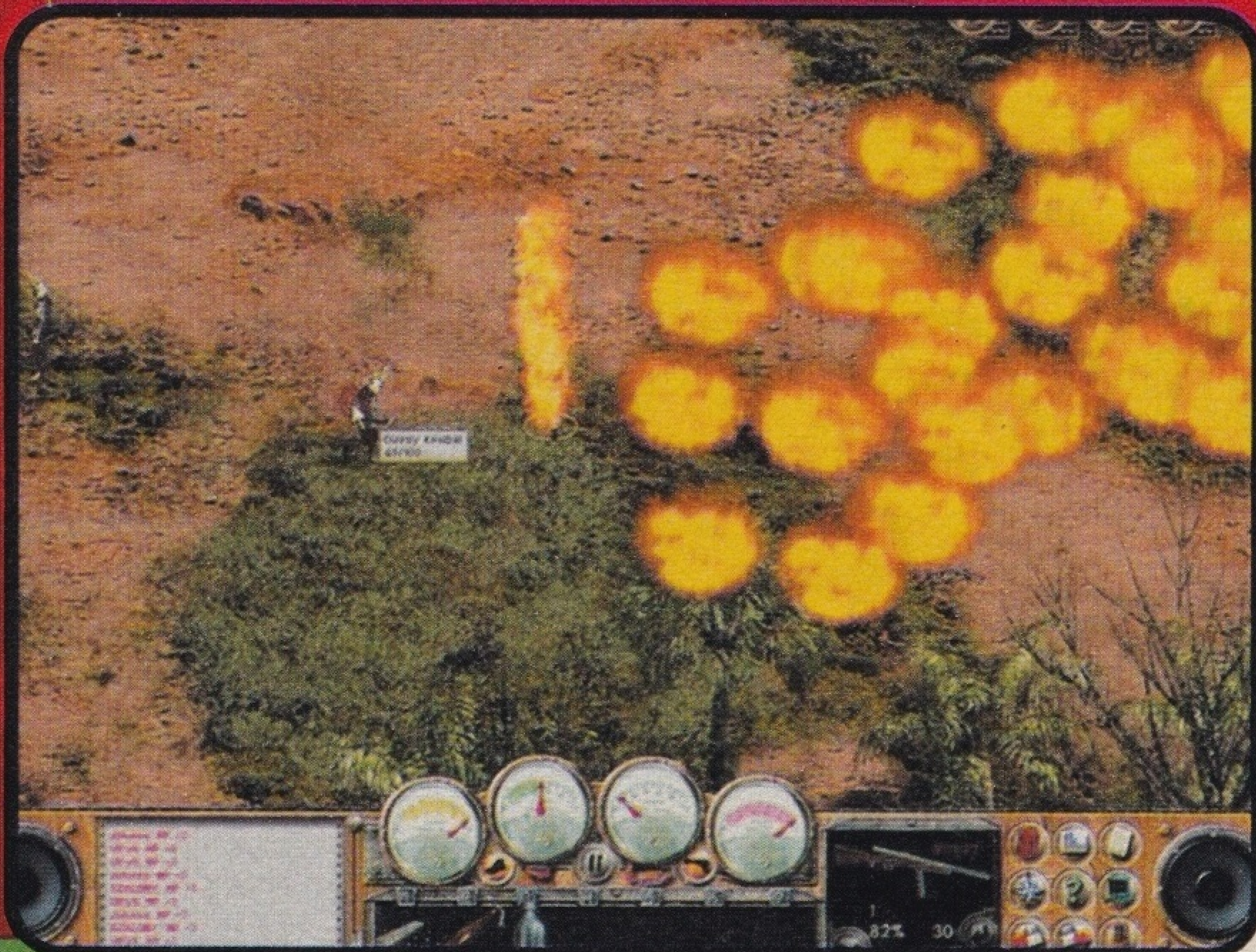
Grafika 4- | Dźwięk 3 | Frajda 2

Za tę cenę lepiej oderwać się na trochę od komputera i wybrać się do kina albo do teatru. **Do gry podchodź z dużą ostrożnością!**

Afryko, drżyj! Franek Dolas nadciąga!

Jak rozpętałem II Wojnę Światową

NIEZNANE PRZYGODY FRANKA DOLASA



Chcecie bajki? Oto bajka! Zwariowana komedia wojenna „Jak rozpętałem II wojnę światową" wyszła w 1967 roku spod ręki Tadeusza Chmielewskiego. Tym razem twórca „Ewa chce spać"i „Nie lubię poniedziałku" zaproponował widzom opowieść o Franciszku Dolasie. Był to młody, rezolutny chłopak (po mistrzowsku zagrany przez Mariana Kociniaka), który zaspał w pociągu. Obudził się na granicy i przekonany, że Niemcy napadli na Polskę, zaczął strzelać. Tak rozpoczęła się II wojna światowa.

Krytyce film się nie podobał. Ówcześni dziennikarze byli oburzeni, że można nakręcić komedię o wojnie, do tego komedię z bohaterem-idiotą. Pytali więc w recenzjach „Gdzie martyrologia? Gdzie cierpienie narodu polskiego?" i zdecydowanie odradzali wizytę w kinie. Lud zaś tak jak nie słuchał polityków, nie słuchał krytyków, i tłumnie walił na pokazy. Z grą już tak łatwo nie będzie. Recenzenci zjadą, zaś gracze wykupią góra pół nakładu, bo JAK ROZPĘTAŁEM... to tak naprawdę ANOTHER WAR 2.

Akcja programu dzieje się w 1943 roku. Główny bohater zatapia jugosłowiański frachtowiec i w konsekwencji – podróżując na lodowej krze – trafia w rejony arktyczne. Tam odnajduje go niemiecka łódź podwodna. Jej kapitan bierze Franka oraz jego kumpla, Johanna, za dwuosobowy oddział ds. likwidowania buntów na pokładach i zabiera ich na pokład. Tak bohater gry trafia do Afryki, gdzie rusza tropem marynarzy szukających na prośbę Himmlera starożytnej Wunderwaffe. Chce oczywiście zapobiec nieszczęściu i uratować świat przed wąsatym Adolfem i jego rasą panów.

Gra należy do gatunku RPG. Na samym początku zabawy gracz dokonuje kreacji bohatera, wybierając jego dotychczasowy zawód (kucharz, gastryk, filozof, cyklista, pijak itp.), a co za tym idzie, siłę, wytrzymałość czy charyzmę postaci. Później zaś prowadzi liczne rozmowy, używa przedmiotów mających wpływ na jego statystyki, rozwiązuje zagadki i wypełnia zlecone zadania. Zwiedza Afrykę oraz część Europy, wrzuca na siebie tony ciuchów i korzysta z niezliczonych rodzajów broni. Szkoda tylko, że robi to zbyt często. Im dalej w las, tym więcej walki, a mniej gadaniny – a przecież to klon BALDUR'S GATE, a nie wysłużonego DIABLO.

Siłą napędową gry jest zwariowany humor, obecny już w ANOTHER WAR, a tu dopracowany i poprawiony. Podobnie jak w filmie, nie zawsze jest on najwyższych lotów, jednak autentycznie śmieszy. Gracz co krok natyka się na rozmaite aluzje do naszej rzeczywistości i dzięki temu przymyka oko na nieco archaiczną grafikę. Zastosowany rzut izometryczny upodabnia JAK ROZPĘTAŁEM... do wspomnianego BALDUR'S GATE, a jednak polska produkcja wygląda trochę gorzej. Oczywiście to kwestia gustu, ale mnie brakowało w tym programie przepychu i finezji obecnej w dziele Bioware.

Byłoby więc naprawdę nieźle (w końcu ANOTHER WAR został kiedyś uznany za polską produkcję roku), gdyby nie naprawdę duża liczna błędów, jakie pozostawili w grze producenci. Pojawiają się one już w trakcie uruchamiania programu. Na wielu konfiguracjach komputer uparcie prosi o włożenie oryginalnej płyty do napędu, mimo iż ta w rzeczonym miejscu już się znajduje. Trzeba ją kilkukrotnie włożyć i wyjąć, by JAK ROSPĘTAŁEM... ruszyło. W trakcie zabawy grze zdarza się zawisnąć bądź zaproponować graczowi spacer po pulpicie. Dzieje się to w określonych miejscach, z czego należy wnioskować, że to błąd, a nie przypadek. Niekiedy przedmioty znikają z inwentarza. Nie działają też niektóre przepisy na eliksiry, a głupawy błąd z wpływem charyzmy na ceny w sklepie pozwala sprzedawać towary drożej, a kupować taniej. To idealny sposób na zarobienie milionów w przeciągu jednego wieczora.



JAK ROZPĘTAŁEM... nie ma szans na światowy sukces, jednak w Polsce powinna się spodobać. I to nie tylko ze względu na przewrotny humor, ale także dzięki oryginalnej tematyce. Osobom, które rzygają już kolejnymi światami fantasy (BALDURY, LIONHEART, a wkrótce także i TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL), Franek Dolas po prostu musi przypaść do gustu. Alternatywy nie ma :-(.

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski

Jak rozpętałem II wojnę światową — **4-**

cRPG

✵ **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM — cena 79.90

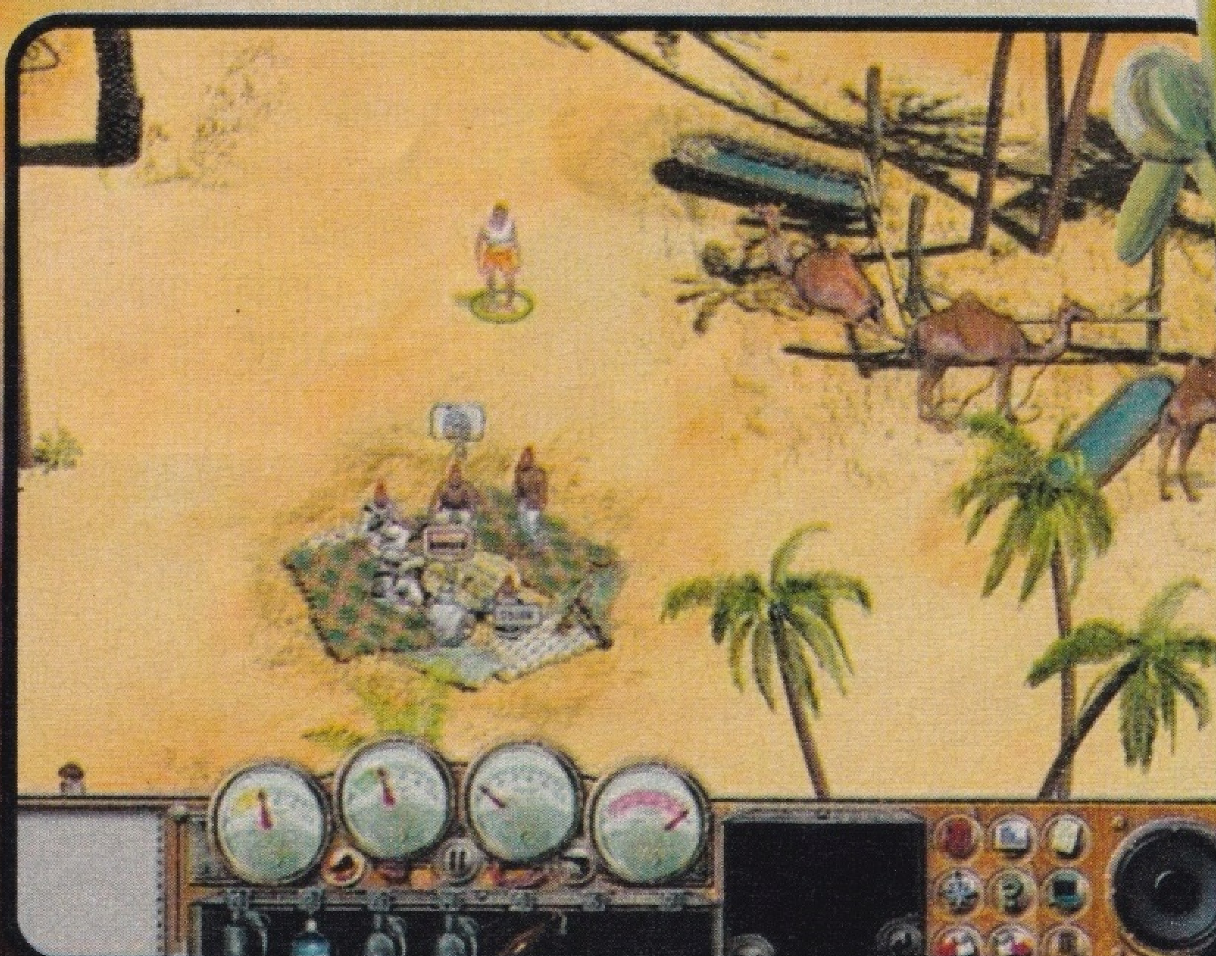
✵ **Gra na platformy:** PC
☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

✵ **Mirage / Cenega**
✵ http://www.mirage.com.pl

+ Śmieszna i chyba lepsza od ANOTHER WAR
– Przestarzała grafika i nadmiar walk. Więcej fabuły, panowie!

Grafika 3 | Dźwięk 4- | Frajda 4

Wielki hit to z pewnością nie jest, ale przynajmniej pośmiać się można. A Franek Dolas to golas...



998
POGROMCY OGNIA

Były prezydent Stanów Zjednoczonych i potencjalny gubernator Kalifornii podpalaczami! A ty, bracie, co możesz zrobić dla swojej remizy?



Przybędą nocą, wezwani przez zawsze czujnego sąsiada zza ściany. W tym czasie ty, zupełnie nieświadomy, co dzieje się wokół, będziesz głęboko spał. Podstępem zahipnotyzowany przez złote płomienie liżące obudowę wysłużonego komputera, bezwolnie poddasz się mocy złowrogiej bestii.

Zawsze na mieście. Impreza za imprezą, aż do emerytury, pod warunkiem, że nie przydarzy się niefortunny wypadek. Równi goście, mimo to chyba nikt nie marzy, aby stali się jego bliższymi kumplami. Przesądna brygada spod 998 – POGROMCY OGNIA.

Tak właśnie zatytułowana jest najnowsza produkcja raczej mało znanej firmy Monte Christo, traktująca o walce z ognistym żywiołem. Jeśli kiedykolwiek myślałeś o zawodzie strażaka, to masz w końcu okazję sprawdzić, czy rzeczywiście potrafiłbyś podołać wyzwaniom, jakie stoją przed kierującym akcją przeciwpożarową. A jak się podczas kolejnych misji okazuje, nie jest to sprawa prosta.

Instalacja programu zajmuje ładną chwilę (z jednej płytki wysypuje się 1.5 GB danych), ale przebiega bez problemów. Za to w przewodniku użytkownika zapomniano o umieszczeniu spisu skrótów klawiszowych. Tej samej listy nie ma także w grze. Przy tempie zdarzeń podobnym do pędu tuwimowskiej „Lokomotywy", mogłyby się to przydać. A tak – trzeba sobie radzić samemu. Nic to.

Niewiele niskobudżetowych scenariuszy jest w stanie oddać piekielną atmosferę szalonego czerwonego curry. Dlatego zawsze miło jest trafić na wyjątek od reguły, a za taki na pewno należy uznać POGROMCÓW OGNIA. Wyśmienicie przeniesiono realizm zagrożenia, zarówno pod względem jego wizualizacji, jak i napięcia towarzyszącego pracy strażaka. Uwagę przyciągają detale w stylu różnych odmian ognia, który zachowuje się adekwatnie do panujących warunków. Przygotowano też trzy poziomy trudności misji, a każda kolejna lokalizacja jest ciekawsza i trudniejsza od poprzedniej (m. in. miejsce katastrofy kolejowej czy elektrownia atomowa).



Na pochwały zasługuje też niezła muzyka (przeplatana nieustannymi informacjami radiowymi o przebiegu sytuacji), która pomaga utrzymać poziom drenaliny, wystarczający do wprowadzenia nastroju ciągłej ekscytacji rozgrywką. Po kilku chwilach od rozpoczęcia akcji zdajesz sobie sprawę, że Komety wcale nie kłamały, śpiewając „każda sekunda jest jak godzina". Gdy już jesteś pewien, że sytuacja jest pod kontrolą, okazuje się, iż wiatr przeniósł ogień na pobliskie drzewa, od których zajął się kolejny budynek. I ponownie jesteś w przysłowiowym lesie.

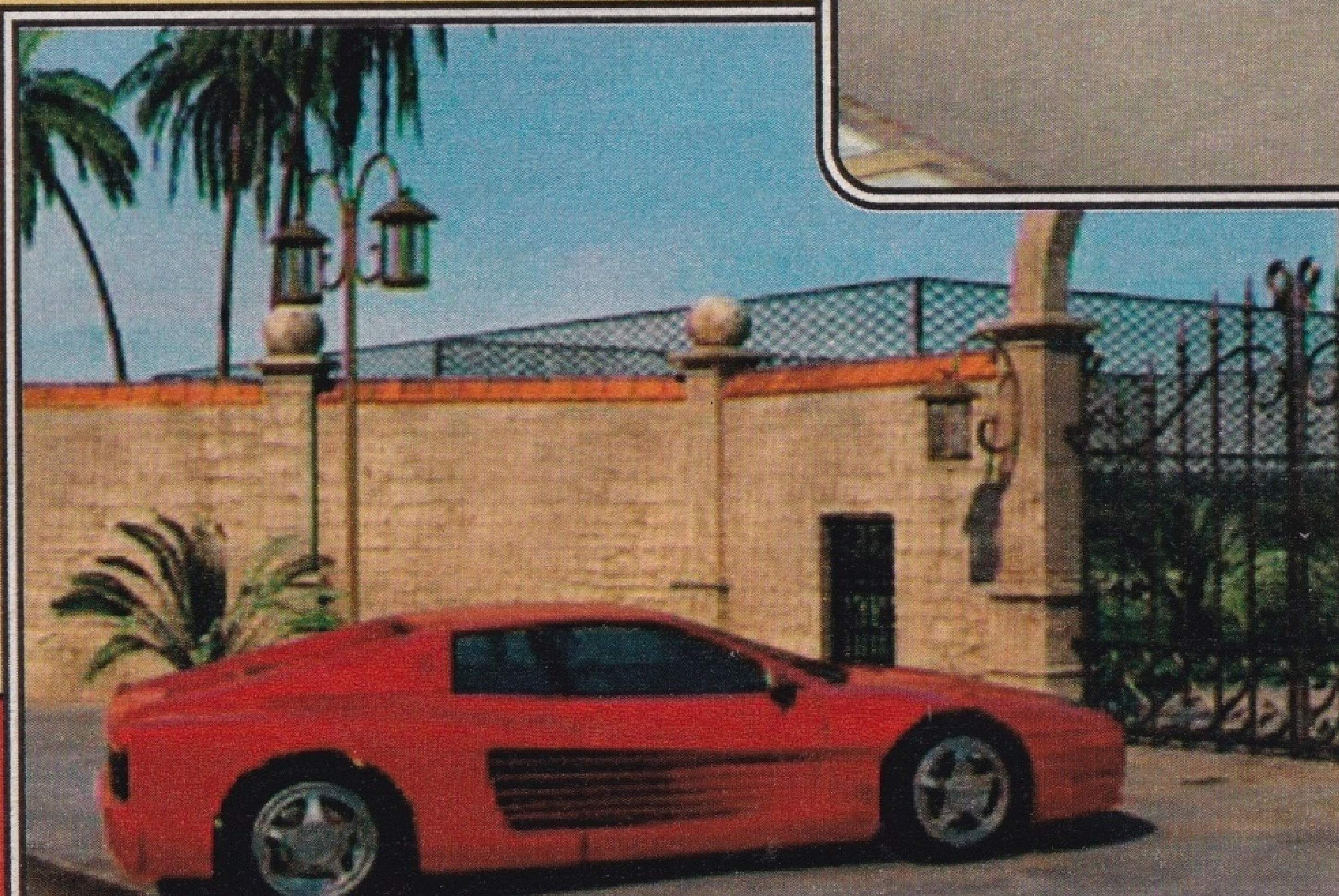
Jeszcze nigdy jedna błędna decyzja nie kosztowała mnie tyle nerwów, co decyzja podjęta w 998. Niestety, ten niezdrowy klimat jest także dodatkowo podsycany przez nie do końca dopracowane SI. Czasami gdy strażak wykona już wyznaczone zadanie, staje z boku i bezmyślnie przygląda się wyczynom kolegów. Mógłby przecież ich wesprzeć atakując np. najbliżej znajdujący się ogień. Inny przykład: kończy się niezbędne do przebywania wśród płomieni powietrze w butli tlenowej. Zamiast automatycznie udać się do tankowca cysterny po nowy zapas bezcennego zasobu, zawodnik powtarza ten sam błąd, co powyżej. Podobnie kierowcy pojazdów. Mogliby wykazywać trochę więcej inicjatywy. Kiedy wóz drabiniasty ogarniają płomienie, oczekiwałbym od szofera odrobiny samodzielności. W tak dynamicznej grze nie ma czasu na zajmowanie się podobnymi drobiazgami. Na szczęście istnieje opcja pauzy, dająca chwilę na zorientowanie się w aktualnej sytuacji oraz poukładanie panującego bałaganu.

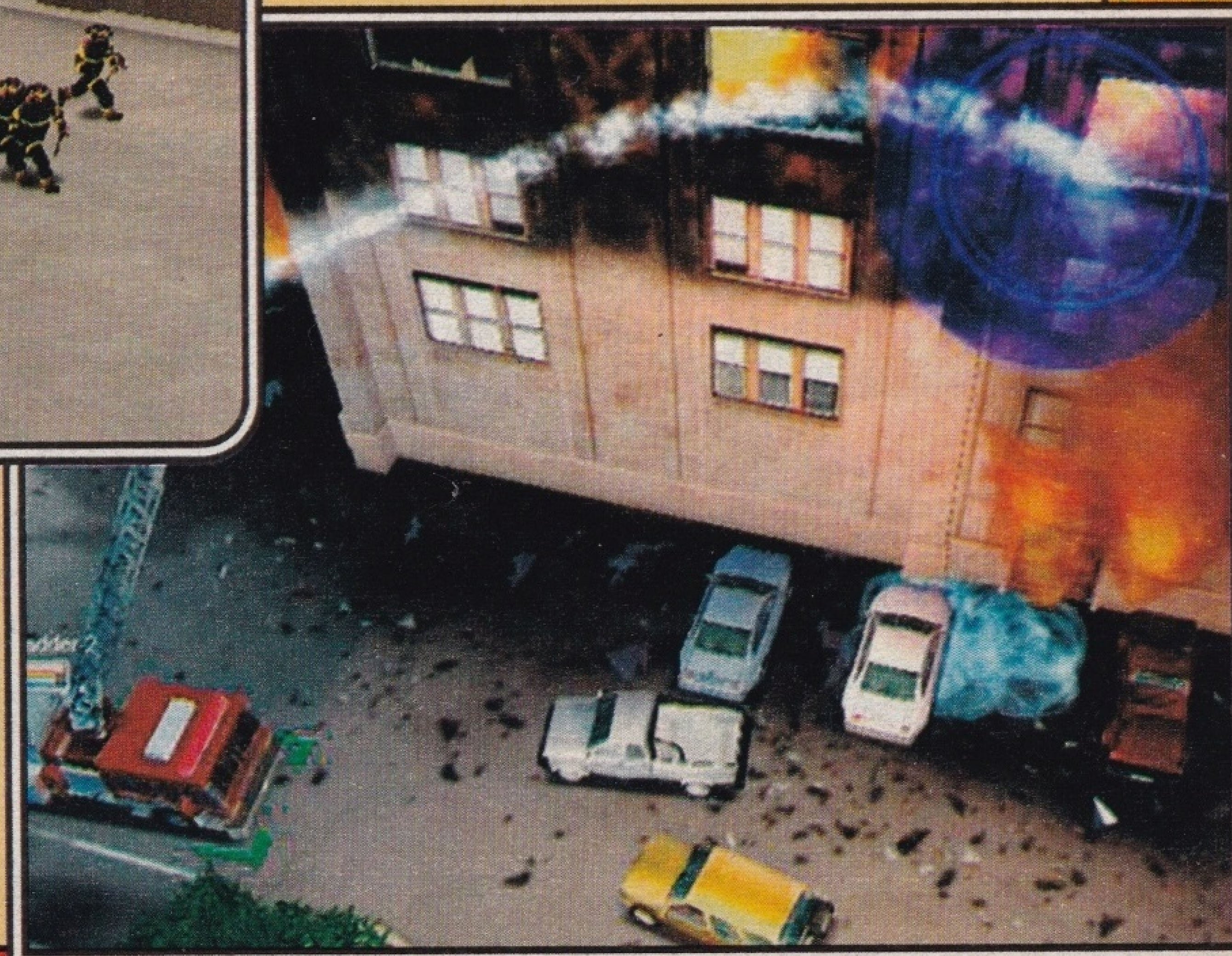
Interfejs zaprojektowano w sposób przejrzysty i czytelny. Dostęp do każdej postaci bądź pojazdu nie sprawia najmniejszego kłopotu. Wystarczy kliknąć dwukrotnie na odpowiedniej ikonie i od razu jesteś przenoszony w pożądane miejsce. Sprawa dosyć ważna w grach, w których ułamki sekund potrafią decydować o życiu lub śmierci.

Uwaga, ostrzegam! POGROMCY OGNIA mogą wywołać niesamowitą frustrację, której doznaje się, gdy nie jesteś w stanie przewidzieć i kontrolować rozwoju wydarzeń. Czeka cię nieskończenie długa, drenująca emocjonalnie improwizacja. Czujesz wtedy namiastkę odpowiedzialności ciążącą na człowieku kierującym przebiegiem akcji. W 998 nawet najbardziej cierpliwi ludzie wybuchną czasem jak nadepnięta przeciwpiechotna mina. Można się nieźle rozerwać. Palce lizać. Polecam.

■■■ Paweł „CyberFish" Karaszewski







998: Pogromcy ognia — **5-**

Symulacja

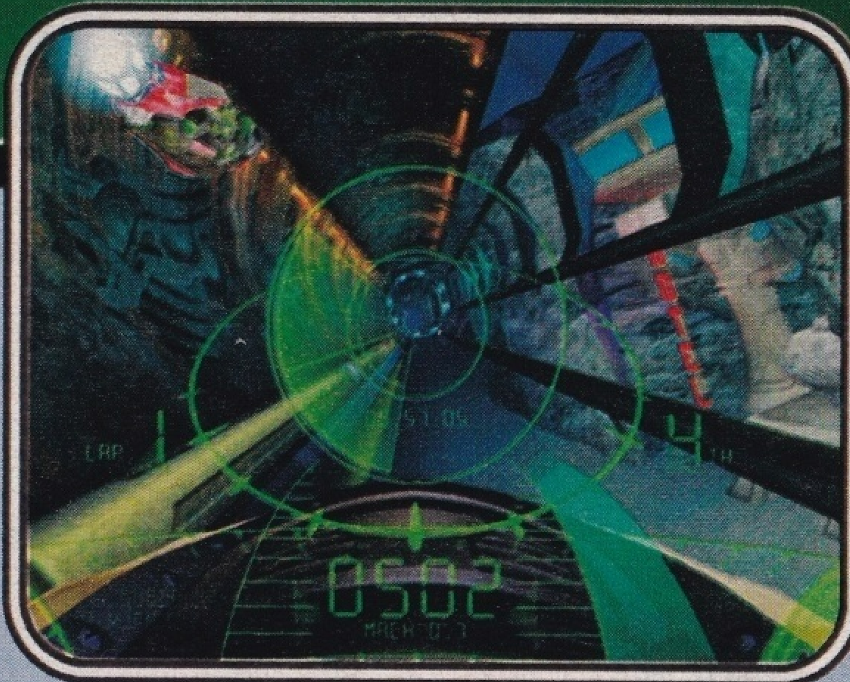
- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM, 1.5 GB HDD
- cena 79.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Monte Cristo Multimedia / Cenega**
- www.montecristogames.com/firedepartment/

+	–
Atmosfera i emocje, świetna grafika, akcja, akcja i jeszcze raz akcja	Czasami SI mogłoby dać z siebie trochę więcej

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	4+	5+

„Co 18 sekund wybucha pożar. Co 21 minut w pożarach giną ludzie". Bądź czujny. Nigdy nie zasypiaj!

BALLISTICS



Jak wyobrażasz sobie rok 2090? Nieszkodliwe dla organizmu narkotyki, wojska na ulicy, owce wielkości pięści (żeby każdy mógł sobie przyhodować egzemplarz w domu), wreszcie ruch oporu dość opornie, ale sukcesywnie walczący z megakorporacjami? A może wielka pustynia i kilku obdartych dzikusów szukających niejakiego Sulika, który zwinął im kobietę sprzed nosa? Nie, nie, nic z tych rzeczy! Przyszłość jest cholernie nudna. Każdego stać na ciepłe kapcie, przestępczość spadła do zera, zaś o chorobach dawno już zapomniano. Nic dziwnego, że ludzkość pasjonuje się interaktywną holowizją i pokazywanymi w niej rajdami Ballistics.

BALLISTICS to gratka dla miłośników szybkich, futurystycznych wyścigów. Takich produkcji na pecety powstaje niewiele – w ostatnich latach tylko MILLENNIUM RACER i HOVERACE nadawały się do spożycia bez potrzeby uprzedniego zmącenia zmysłów butelką dobrej wódki. Produkt firmy Grin (tej samej, której zawdzięczasz BANDITS) wcale im nie ustępuje. Oferuje siedem całkiem interesujących tras, naprawdę imponujące prędkości i prosty interfejs. Można się ścigać w kilku ligach, za wygraną kasę kupować lepsze ścigacze i części do nich, a także zbierać bonusy. Co prawda całość dość szybko się nudzi, ale czego tu wymagać od gry za trzy dychy? Żeby obiad ugotowała i jeszcze buzi dała na dobranoc?

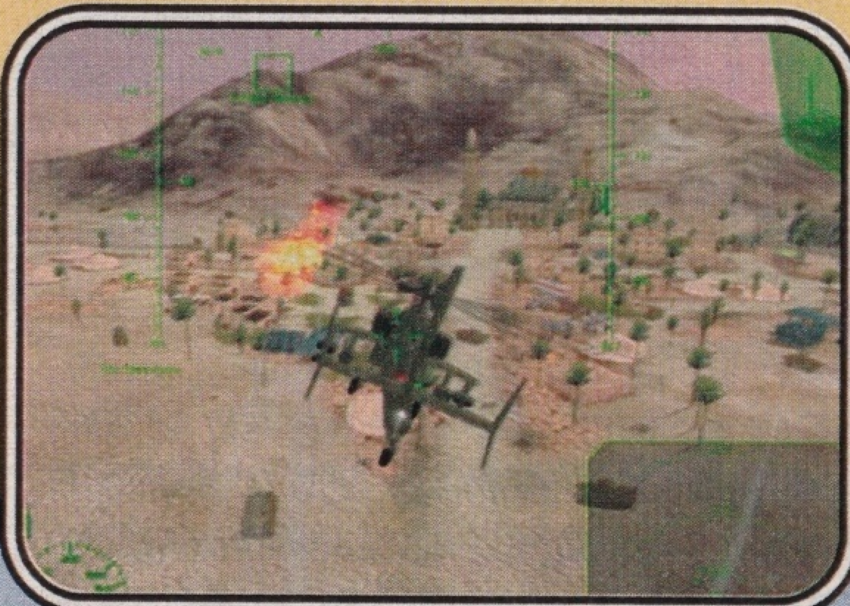
BALLISTICS
Wyścig
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer
cena 29.90
- Grin / MarkSoft
- Gra na platformy: PC
- www.grin.se/ballistics

4

OPERACJA PUSTYNNY GROM

Lada dzień w sklepach pojawi się powszechnie oczekiwana zręcznościówka WORMS 3D. Wraz z nią powróci moda na robaki i wszystko to, co długie, obślizgłe i pod ziemią żyje. Przykładowo, w OPERACJI PUSTYNNY GROM podziemna organizacja „Męczennicy Słońca" wysyła na powierzchnię ziemi list z pogróżkami. Jeśli rząd Stanów Zjednoczonych nie dostosuje się do żądań ziomali spod ziemi, zostanie zbity i zignorowany, posłany do kąta i skazany na miesiąc leżakowania. Będą wybuchać bomby atomowe, samoloty zostaną porwane (na strzępy!), zaś żaden człowiek nie będzie się mógł czuć bezpiecznie. Wywiad dość szybko zdobywa informację, że za groźbami stoi ukrywający się w emiracie Banhar szejk Al-Zahir. Rozpoczyna się operacja Pustynny Grom, w trakcie której samotny gracz we krwi po szyję frunie nowoczesnym samolotem i niszczy wszystko dookoła.

Gra jest dynamiczna i z pewnością przypadnie do gustu fanom VULTURE czy HELI-HEROES. Trzydzieści misji, cztery rodzaje broni, całe mrowie przeciwników i celów do zniszczenia zapewnią długą i ekscytującą zabawę. Program wygląda dobrze, gdyż silnik Renderware został wzbogacony o obsługę efektów pogodowych (m.in. wolumetryczne chmury) oraz dynamiczne światłocienie. Szkoda tylko, że za całą operację nie zapłaci budżet państwa. Wcześniejsze produkcje Interactive Vision, m.in. SEARCH AND RESCUE 4, kosztowały trzykrotnie mniej. Za blisko 60 zł można kupić kilka całkiem przyzwoitych programów...



OPERACJA...
Zręcznościowa
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 59.90
- Interactive Vision / Cenega
- Gra na platformy: PC
- pc.iavgames.com/oaa/

3+

Tiger Woods PGA Tour 2004



Popularność czołowego golfisty świata – Tigera Woodsa – w USA jest dla przeciętnego Polaka mniej więcej tak samo zrozumiała, jak popularność koktajlu z dżdżownic wśród niektórych mieszkańców Kalifornii. Bo jakże się emocjonować faktem, że kilku panopków w białych czapkach łupie kijkami w malutkie piłeczki, aby je wtłuc do maleńkiej dziureczki (kompleksy jakieś mają, czy fantazję, czy co)? USA to jednak dziwny kraj, tam popularność zyskują gry związane z łowieniem ryb, polowaniem na jelenie czy z rzucaniem piłki w kształcie jaja. Oczywiście, jak ktoś już lubi takie dziwaczne zabawy, to w TWPGAT 2004 (fajna nazwa, nie?) znajdzie sporo niezłych bajerów. Możesz tu wziąć udział w turniejach na 19 realistycznie przygotowanych polach golfowych (zresztą zaprojektowanych na wzór autentycznych miejsc turniejowych), stworzyć niezwykle dokładną postać będącą twoim alter ego (możesz również skorzystać z 15 profesjonalnych graczy) i oddać się każdemu elementowi golfowej rozgrywki. Ogromnie ważną rolę (przynajmniej w USA) pełni tryb gry wieloosobowej, dzięki któremu można walczyć z innymi graczami oraz wziąć udział w rozgrywkach sponsorowanych przez PGA. Wersja na PS2 pozwala na zabawę w Internecie poprzez specjalny system EA Sports Nation, który w przyszłości ma służyć do organizowania i uczestnictwa w turniejach. Pochwalić należy też doskonale przygotowany tryb treningowy, który początkującemu miłośnikowi golfa pozwala zapoznać się z zasadami tego sportu.

PGA Tour 2004
Symulator
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer
cena 50 euro
- Electronic Arts
- Gra na platformy: PC, PS2, Xbox
- www.ea.com/games

4

KURKA W OGNIU: POLOWANIE NA KURCZAKI



Wbrew tytułowi, w grze tej wcale nie polujemy tylko i wyłącznie na kurczaki. Właściwie to strzelamy do czego tylko się da, czyli do pingwinów, misi polarnych, ptaków, nietoperzy, rycerzy, kościotrupów i całej masy innych, śmiesznych stworków.

Do wyboru jest 8 standardowych plansz plus jedna ekstra, którą trzeba zdobyć. Poziomy są duże i czasami dzieje się na nich tyle, że aż ciężko się odnaleźć. Do wspomnianych stworzonek strzelamy z broni takich jak kusza, pistolet czy armata. Zadanie jest proste, przy użyciu dostępnych zabawek musimy zestrzelić przed upływem czasu określoną liczbę żyjątek (np. 5 pingwinów lub 10 nietoperzy) albo zdobyć określoną ilość punktów. Poza trybem dla jednego gracza istnieje również możliwość gry sieciowej.

Zabawa jest dobra przez pierwsze 15 minut. Później niestety staje się nudna i mało atrakcyjna, chociaż trzeba przyznać, że przez cały czas jest śmiesznie.

Co gorsza, całość została ubrana w dosyć marnej jakości oprawę wizualną oraz niewiele lepsze udźwiękowienie.

Ostatnio gier, w których mamy okazję postrzelać sobie jak na strzelnicy, jest całe zatrzęsienie. Chyba co za dużo, to nie zdrowo, a KURKA W OGNIU: POLOWANIE NA KURCZAKI to gra raczej niskich lotów.

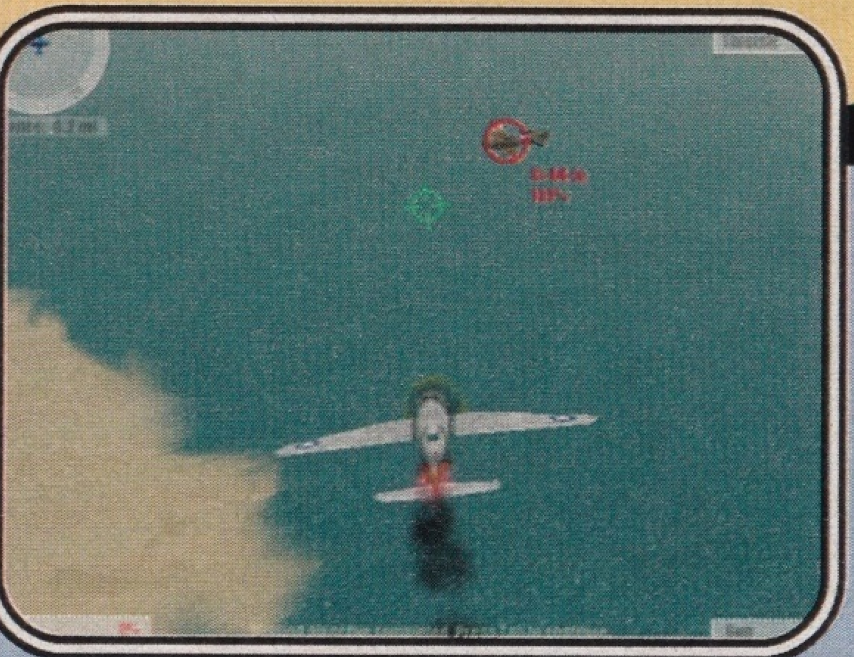
KURKA W OGNIU:...
Strzelanina
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer
cena 29.90
- Techland
- Gra na platformy: PC
- www.techland.pl

2

PEARL HARBOR – ATAK O ŚWICIE

Akcja tego zręcznościowego symulatora lotu rozpoczyna się w momencie ataku Japończyków na Pearl Harbor. Do wyboru jest kilka samolotów z tamtego okresu, w tym B-17, P-38, P-61, A-20G czy B-25. Misje są zróżnicowane, raz trzeba coś zbombardować, innym razem zestrzelić wszystkie japońskie myśliwce. Zadania rozgrywają się w różnych porach roku, na istniejących w rzeczywistości terenach – zobaczysz np. Hawaje, Midway, Morze Koralowe, Wyspa Oahu, Guadalcanal itd. System sterowania w grze jest tragiczny. Samoloty poruszają się strasznie anemicznie, reagują na naciśnięcie klawisza jakby chciały, a nie mogły. Zestrzelenie przeciwnika jest nie lada wyczynem – o wiele częściej zdarza się po prostu zderzenie się z nim w powietrzu.





Graficznie PEARL HARBOR wypada bardzo mizernie – słabiutkie modele samolotów, mało zachwycające tereny oraz nieefektowne wybuchy. Do tego dochodzi nie najlepsze udźwiękowienie – zamiast wybuchów słychać dziwne puknięcia, czasami zbliżające się samoloty brzmią jak muchy itd. Najbardziej realistyczne są wystrzały z karabinów.

PEARL HARBOR – ATAK O ŚWICIE to bardzo słabiutka gra, która raczej nie znajdzie szerszego grona odbiorców.

PH – ATAK O ŚWICIE
Symulator
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 19.90
- Scarlet Software / Techland
- Gra na platformy: PC
- www.techland.pl

2

Teksty: Michał „Joel" Zacharzewski, Jacek Piekara, Grzegorz „Murmur" Miodawski

namco® PlayStation®2



*

*

* przedstawione rodzaje broni nie występują w grze.









Używaj najlepszego arsenału broni, jaki kiedykolwiek pojawił się w grach zręcznościowych.

10/10 Xbox Magazine. 10/10 Official PlayStation 2 Magazine

Opanuj swą broń... lub zgiń!

soulcalibur-2.co.uk

TRAINS AND TRUCKS TYCOON

Wybór poziomu:

Uwaga! Podany sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Zanim dokonasz edycji; koniecznie zrób kopię zapasową. Dowolnym edytorem tekstu otwórz plik „ttt.ini” znajdujący się w katalogu z grą. Następnie dodaj do niego poniższe linijki:

[camp]
stat=<kod poziomu>

W miejsce <kod poziomu> wpisz jeden z poniższych kodów:

- Poziom 2 : The
- Poziom 3 : Sun
- Poziom 4 : Is
- Poziom 5 : Shining
- Poziom 6 : So
- Poziom 7 : Bright



ECHELON

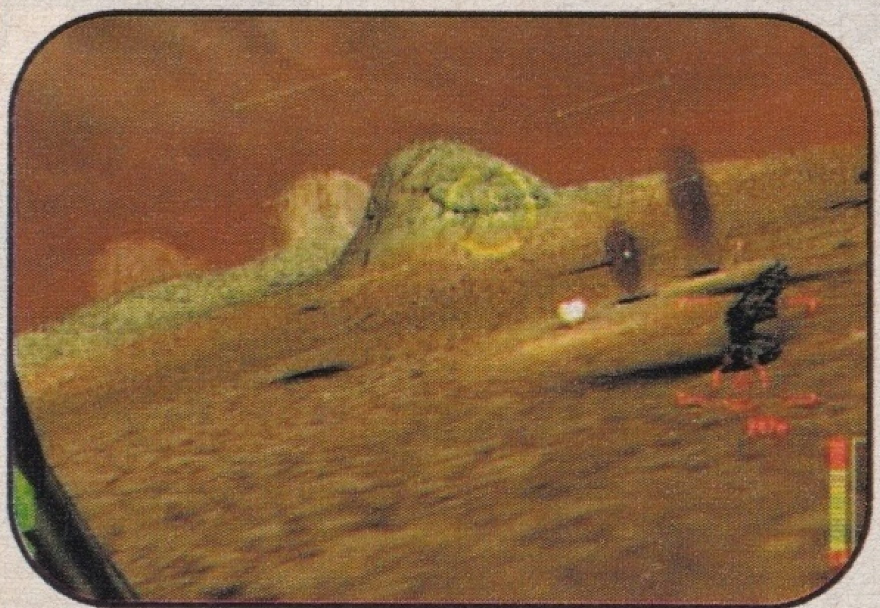
Naciśnij klawisz ~ podczas gry w celu otworzenia okienka konsoli. Następnie wpisz poniższy kod.

- **srv_success 1** – Naciśnij klawisz Esc, aby zakończyć misję sukcesem.

WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND

Przytrzymaj klawisz Ctrl i naciśnij klawisz Enter w celu otworzenia okienka konsoli. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **strong man** – Naprawienie wszystkich jednostek
- **keep ammo** – Nieograniczona ilość amunicji
- **get sherman tank** – Przywołanie czołgu – Sherman
- **get mortar infantry** – Przywołanie piechoty z moździerzami
- **get recon infantry** – Przywołanie piechoty zwiadowców
- **get rifle infantry** – Przywołanie piechoty z karabinami
- **get hmg infantry** – Przywołanie piechoty z HMG
- **get field gun** – Przywołanie działa
- **get ammo supply truck** – Przywołanie ciężarówki z amunicją
- **get howitzer half track** – Przywłanie pół ciężarówki z granatnikami
- **get half track** – Przywołanie pół ciężarówki



OPERATION BLOCKADE

Naciśnij klawisz Enter podczas gry, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **eat your spinach** – Nieśmiertelność
- **say uncle** – Zakończenie misji sukcesem

AMERICAN CONQUEST: FIGHT BACK

Podczas gry naciśnij klawisz Enter, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **babki** – Dodatkowe 5000 sztuk zasobów
- **VICTORY** – Wygranie poziomu
- **viewall** – Pełna mapa

SAVAGE: THE BATTLE FOR NEWERTH

Podczas gry wpisz jeden z poniższych kodów.

- **givemoney** – Dodatkowe pieniądze
- **giveresource** – Dodatkowe zasoby
- **giveplayermoney** – Dodatkowe pieniądze dla gracza
- **giveseletedplayermoney** – Dodatkowe pieniądze dla wybranego gracza
- **giveexp** – Dodatkowe doświadczenie
- **kick** – Wykopanie z gry
- **endgame** – Zakończenie gry
- **kill** – Samobójstwo
- **play2D** – Gra w trybie 2D
- **destroy** – Zniszczenie obiektu
- **getgameinfo** – Dokładne informacje o grze
- **callvote** – Głosowanie
- **screenshot** – Zrobienie screenshota
- **picklocation** – Przeniesienie do lokacji



NO MAN'S LAND: FIGHT FOR YOU RIGHT

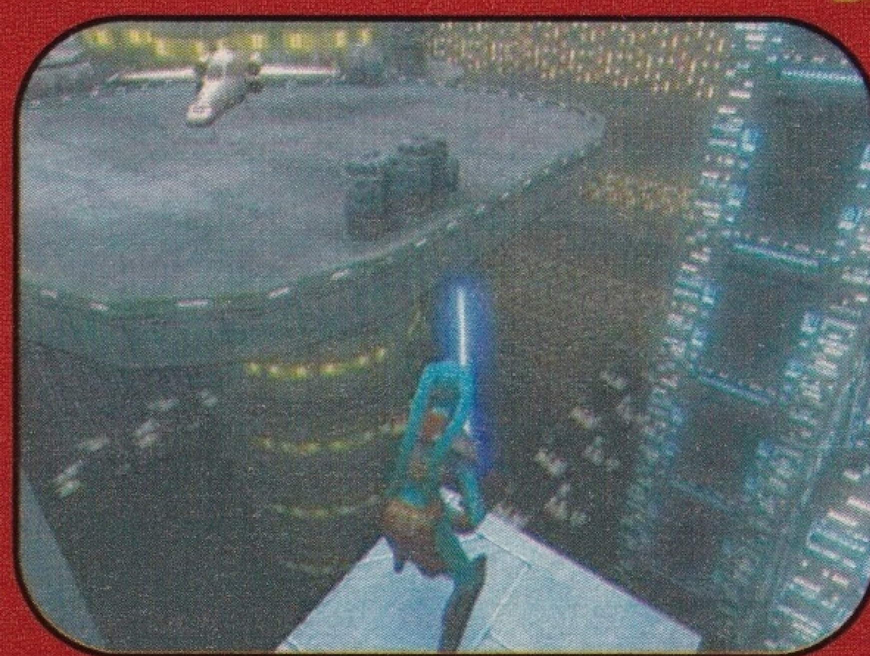
Podczas gry naciśnij klawisz Enter, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **GOLDENMONKEY** – Dodatkowe 1000 sztuk złota
- **WICKEDWANGO** – Dodatkowe 10000 sztuk zasobów
- **RAINBOWRING** – Pełna mapa
- **WHEELOFMAYHEM** – Samobójstwo
- **BLOODMODE** – Krwawy tryb
- **MUDHUT** – Atakujący przeciwnik

SW: JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Naciśnij klawisze Shift + ~ w celu uaktywnienia ekranu tekstowego, a następnie wpisz „devmapall” lub „helpusobi 1”, aby uaktywnić pozostałe kody.

- **god** – Nieśmiertelność
- **kill** – Samobójstwo
- **give all** – Wszystkie bronie, maksymalna ilość amunicji, mocy itd.
- **give ammo** – Dodatkowa amunicja
- **give armor** – Dodatkowy pancerz
- **give health** – Dodatkowa energia
- **npc kill all** – Zabicie wszystkich komputerowych graczy
- **give force** – Podniesienie wskaźnika mocy do maksimum
- **setsaberall (od 1 do 10)** – Zwiększenie funkcjonalności miecza
- **setforceall (od 1 do 3)** – Ustawienie wszystkich poziomów mocy
- **setForceJump (od 1 do 3)** – Ustawienie poziomu mocy skakania
- **setForceHeal (od 1 do 3)** – Ustawienie poziomu mocy leczenia
- **setForcePush (od 1 do 3)** – Ustawienie poziomu mocy pchania
- **setForcePull (od 1 do 3)** – Ustawienie poziomu mocy ciągnięcia
- **setForceSpeed (od 1 do 3)** – Ustawienie poziomu mocy szybkości
- **setForceGrip (od 1 do 3)** – Ustawienie poziomu mocy chwytania
- **setForceLightning (od 1 do 3)** – Ustawienie poziomu mocy błyskawic
- **notarget** – Wyłączenie sztucznej inteligencji przeciwników
- **victory** – Ominięcie poziomu
- **devmap (nazwa poziomu)** – Przeniesienie na wybrany poziom



SIMCITY 4: RUSH HOUR

Podczas gry naciśnij klawisze Ctrl + X, a następnie wprowadź jeden z poniższych kodów.

- **fightthepower** – Pozbycie się wymagania prądu
- **howdryiam** – Pozbycie się wymagania wody
- **weaknesspays** – Dodatkowy 1000 na koncie
- **you don't deserve it** – Wszystkie nagrody
- **hellomynameis** (po spacji nowe nazwisko burmistrza) – Zmiana nazwiska burmistrza
- **whatimeizit** (po spacji nowe ustawienie zegara) – Ustawienie czasu
- **whererufrom** (po spacji nowa nazwa miasta) – Zmiana nazwy miasta
- **stopwatch** – Zatrzymanie zegara
- **zoneria** – Ukrycie pustych, kolorowych stref
- **sizeof** – Powiększenie (1-100)

CODENAME: EAGLE

Naciśnij klawisze Alt + S w celu otworzenia okienka konsoli. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **codenamegod** – Nieśmiertelność
- **healthmaximum** – Maksimum energii
- **weaponmaster** – Wszystkie bronie
- **itemgod** – Wszystkie przedmioty
- **armorgod** – 200% pancerza
- **missionmaster** – Wybór poziomu

Szybkie ukończenie poziomu.

Wpisz kod na Nieśmiertelność, a następnie naciśnij klawisz F10. Pojawi się menu odprawy, co będzie równoznaczne z potwierdzeniem poprawności wpisanego kodu.

PEARL HARBOR: PACIFIC WARRIORS

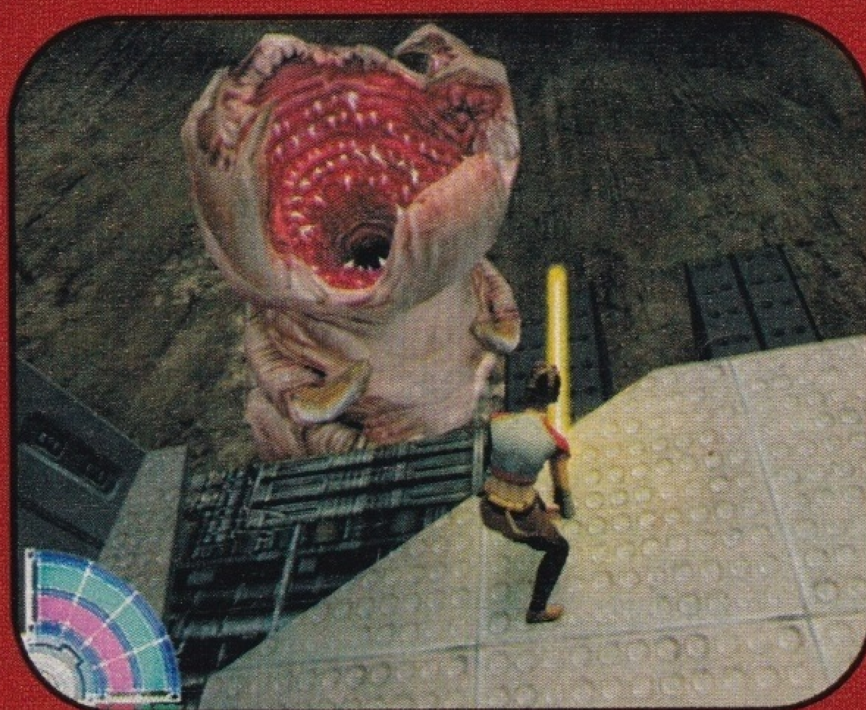
Podczas gry wpisz jeden z poniższych kodów.

- **xaltforsej** – Nieśmiertelność
- **xhitme1** – Pierwsza grupa broni
- **xhitme2** – Druga grupa broni
- **xhitme3** – Trzecia grupa broni
- **xskipme** – Ominięcie poziomu
- **xboss1** – Przeniesienie do bossa na poziomie pierwszym
- **xboss2** – Przeniesienie do bossa na poziomie drugim
- **xboss3** – Przeniesienie do bossa na poziomie trzecim
- **xboss4** – Przeniesienie do bossa na poziomie czwartym
- **xboss5** – Przeniesienie do bossa na poziomie piątym



- map (nazwa poziomu) – Przeniesienie na wybrany poziom
- sabercolor (kolor1)(kolor2) – Zmiana koloru miecza
- g_saberpickupabledroppedsabers (0 lub 1) – Podniesienie upuszczonych mieczy
- timescale (#) – Zmiana prędkości gry (1 to prędkość standardowa)
- com_maxfps (X) – Ustawienie maksymalnej ilości klatek
- cg_drawfps 1 – Wyświetlenie na ekranie ilości klatek
- drive_atst – Jazda AT-ST
- fly_xwing – Możliwość latania X-Wingiem (gra może się zawieszać)
- thereisnospoon – Kamera w stylu „Matriksa"
- noclip – Przechodzenie przez ściany
- taunt – Wyśmianie





Przywoływanie pojazdów:

Naciśnij klawisze Shift + ~ w celu uaktywnienia ekranu tekstowego, a następnie wpisz „/npc spawn vehicle". Teraz wpisz jeden z poniższych kodów.

- rancor_vehicle – Można nim jeździć
- tauntaun – Można nim jeździć
- wildtauntaun – Można nim jeździć
- lambdashuttle – Można nim latać
- tie-bomber – Można nim latać
- tie-bomber2 – Można nim latać
- tie-fighter – Można nim latać
- x-wing – Można nim latać (nie zawiesza gry)
- z-95 – Można nim latać
- atst_vehicle – Można go pilotować
- swoop_mp – Czerwony rower
- swoop_mp2 – Niebieski rower

FREEDOM FIGHTERS

Podczas gry wpisz jeden z poniższych kodów. Uwaga! Musisz to zrobić naprawdę szybko!

- IOIGOD – Nieśmiertelność
- IOIBLIND – Niewidzialność
- IOIAMMO – Nieograniczona ilość amunicji
- IOIHGUN – Daje broń
- IOIRIFLE – Daje karabin
- IOIROCKET – Daje wyrzutnię rakiet
- IOISHOTGUN – Daje strzelbę
- IOISNIPER – Daje karabin snajperski
- IOICHARISMA – Charyzma
- IOIFASTMO – Szybkie poruszanie się
- IOISLOWMO – Powolne poruszanie się
- IOIFLYMO – Drewniana laleczka



MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT BREAKTHROUGH

Aby uaktywnić działanie kodów, musisz najpierw uruchomić grę w następujący sposób z polecenia Uruch:

"#\Medal of Honor\moh_Breakthrough.exe +set developer 1 +set thereisnomonkey 1 +set cheats 1 +set ui_console 1"
– tu wpisz ścieżkę do katalogu z grą np: C:\gry\...

- dog – Nieśmiertelność
- fullheal – Maksymalna ilość energii
- wuss – Wszystkie bronie

911 FIRE AND RESCUE

Naciśnij klawisz ~ w celu wyświetlenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- cheat godmode – Nieśmiertelność
- cheat unlockmissions – Wybór poziomu
- cheat notime – Zablokowanie czasu

KISS PSYCHO CIRCUS – THE NIGHTMARE CHILD

Podczas gry naciśnij klawisz ~, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- invuln – Nieśmiertelność
- nextarmor – Dodatkowy pancerz i energia
- gimmiegimmiegimmie – Wszystkie bronie
- spectator – Tryb latania
- prevarmor – Mniej pancerza
- nextmonster – Następny potwór
- prevmonster – Poprzedni potwór
- restartlevel – Rozpoczęcie poziomu od nowa
- listcommands or set – Lista komend konsoli



Piraci z Karaibów

„Piętnastu chłopa na umrzyka skrzyni, o ho ho i butelka rumu", czyli co każdy pirat wiedzieć powinien. Zapraszam!

Pomimo pozornej prostoty, PIRACI Z KARAIBÓW to całkiem złożona gra. O ile z początku wydaje się być bardzo liniowa i ograniczona, to już po paru godzinach można poczuć smak prawdziwej wolności. Wolność znaczy tu oderwanie się od głównej ścieżki fabularnej i skupienie na własnych celach. Bo trzeba przyznać, że kolejne zadania, choć ciekawe, są liniowe do bólu, a scenariusz prowadzi gracza za rączkę. Dlatego zaliczanie kolejnych misji i smakowanie fabuły pozostawiam czytelnikom – tu praktycznie nie sposób się zgubić. Zajmiemy się natomiast kluczowymi aspektami gry, dzięki którym staniesz się postrachem Karaibów. Przy okazji – gra jest dość mocno zabugowana, ale w chwili zamykania numeru nadal nie był dostępny stosowny patch. Pozostaje czekać i zaglądać na oficjalną stronę programu – http://pirates.bethsoft.com. Znajdziesz tam też mapę, która niesamowicie ułatwia nawigację – warto ją sobie druknąć.

Rozwój postaci

Zaczynasz jako nieopierzony kapitan i pierwszych kilka godzin poświęcisz na zdobywanie potrzebnego na morzu doświadczenia. Gdzie go szukać? Na morzu, oczywiście :-). Najlepszym sposobem na zdobywanie punktów doświadczenia jest zatapianie innych jednostek, jednak na początku gry co najwyżej możesz zatopić kajak. Oczywiście sporo doświadczenia otrzymujesz również za wykonywanie kolejnych misji fabularnych, ale to zrozumiałe. Dobrym pomysłem na początek jest zajęcie się drobnymi zadaniami, które proponują ci lokalni kupcy. Zlecenia takie możesz otrzymać w sklepie (transport towaru dla innego kupca) lub w tawernie, wypytując karczmarza (eskorta kupieckiego statku do określonego portu, rzadziej zatoczki lub plaży).

Dobrze jest wykonać kilka takich zleceń – oprócz doświadczenia otrzymujesz również zapłatę (zadowalająca tylko na początku gry). To po pierwsze. Doświadczenie zdobywasz również w pojedynkach na lądzie – w dżunglach za miastami aż roi się od bandytów, zazwyczaj w grupkach 4-5 osobowych. Wypatrosz ich, twoje doświadczenie wzrośnie, a i przysługę społeczeństwu oddasz. Pod niektórymi miastami tudzież głęboko w dżungli znajdują się lochy, katakumby, jaskinie i tym podobne urocze miejsca, w których rezydują hordy umarlaków. Zapuszczanie się w głąb tych kompleksów na samym początku gry jest dosyć niebezpieczne, jednak dość szybko można awansować na 2-3 poziom doświadczenia. Są to jednak metody, które pomogą ci podreperować swoje parametry tylko na wstępie zabawy. W późniejszych stadiach gry źródłem konkretnego doświadczenia są tylko wspomniane już misje fabularne i bitwy morskie.

Jak rozwijać naszego żeglarza? Jeśli chodzi o umiejętności, to warto przeznaczyć sporo punktów na Walkę, by lepiej radzić sobie w starciach na lądzie i podczas abordaży. Przydatna jest również Celność, zwłaszcza gdy często używasz broni palnej. Niezbędne mogą okazać się również Handel i Szczęście, zwłaszcza gdy chcesz grać w kości w tawernach lub trudnisz się kontrabandą. Pozostałe umiejętności również są bardzo ważne, jednak nie powinieneś ich rozwijać. Zamiast rozdrabniać się i wydawać cenne punkty doświadczenia, zatrudnij dobrych oficerów, których talenty pozwolą ci przetrwać na morzu.

Co do zdolności – z pewnością warto wybrać te, które pomogą ci w bezpośrednich starciach, a więc: Trafienie Krytyczne, Strzelec, Strzelec Wyborowy, Podstawowa i Zaawansowana Obrona itp. W grze przydaje się również Handel i Zaawansowany Handel – zdolności te gwarantują przyzwoite upusty w sklepach. Aby twoi towarzysze szybciej awansowali, warto wziąć również Podział Doświadczenia.

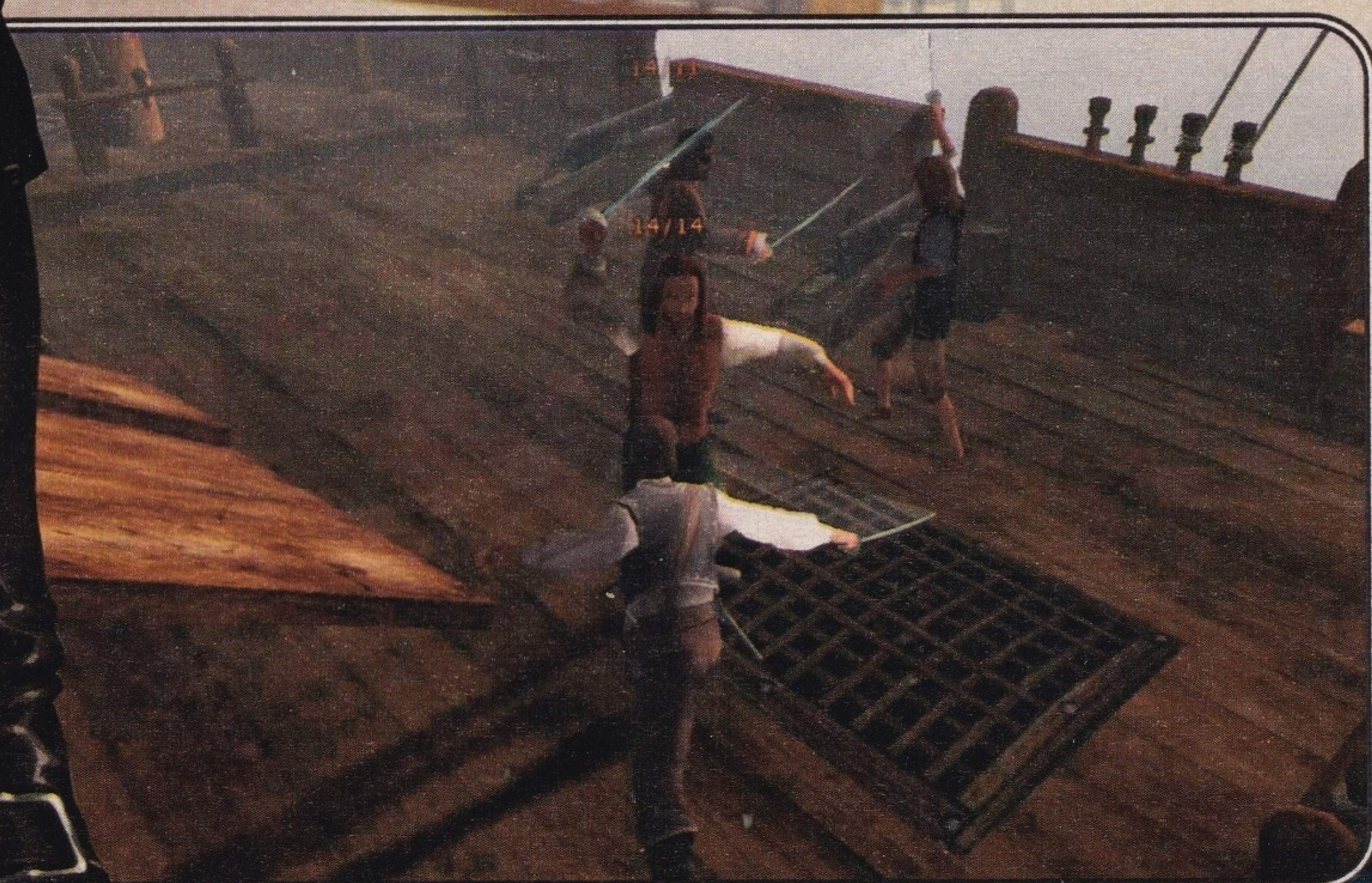




Załoga i oficerowie

Majtków możesz werbować w każdej tawernie w ciągu dnia. Jeśli wpadniesz tam w środku nocy, wynajmij pokój, poczekaj do rana i dopiero wtedy porozmawiaj z karczmarzem. Załodze należy wypłacać comiesięczny żołd – zwlekanie z zapłatą może spowodować bunt, co jest równoznaczne z zakończeniem gry. Na szczęście pieniądze tylko na początku mogą stanowić problem – później kasy masz tyle, że spokojnie wystarczy na utrzymanie załogi nawet kilku dużych okrętów. Kwoty, jakich żądają marynarze, maleją wraz ze wzrostem umiejętności Dowodzenie. Pamiętaj, że załoga ginie podczas morskich bitew i należy możliwie szybko uzupełniać straty. Nie pozwól nigdy, aby liczebność twoich ludzi spadła poniżej minimalnego limitu. Żeglowanie staje się wtedy bardzo uciążliwe, a na powodzenie w morskich starciach nie ma co liczyć. Morale swojej załogi możesz zwiększyć za pomocą gotówki.

Osobną grupą są oficerowie. Najczęściej werbujesz ich w tawernach – siedzą przy ławach i trzeba z nimi tylko porozmawiać. Zdarza się też spotkać jakiegoś w porcie, niektóre postacie zaoferują ci swoje usługi po wykonaniu jakiegoś zalecenia itp. Przy swoim boku możesz mieć trzech aktywnych oficerów. Zarządzasz nimi na ekranie Pasażerowie. Powinieneś skompletować drużynę składającą się z bosmana, nawigatora i kanoniera, gdyż twoje i ich umiejętności będą się doskonale uzupełniać. Przykładowo, jeśli twoja zdolność Abordaż wynosi zaledwie 2, a twojego bosmana 6, to kiedy dochodzi do abordażu, liczy się wartość umiejętności bosmana. Widać stąd, że każdemu oficerowi warto rozwijać jedynie 2 lub 3 umiejętności, w których będzie się specjalizował. Podobnie ma się sprawa ze zdolnościami, które również się uzupełniają. Jeśli chodzi o twoich oficerów, warto rozwinąć u nich wszelkie zdolności poprawiające obronę statku oraz zwiększające celność, częstotliwość i siłę ognia. Reszta według uznania. Pamiętaj jednak, że wysokopoziomowy, dostosowany do twoich potrzeb oficer to skarb, więc nie narażaj go bez potrzeby. Zatrudnij innych, którzy będą ci towarzyszyli podczas pojedynków z bandytami i innymi marynarzami. Kiedy zginą, nie stanie się tragedia.



Bitwy morskie i abordaż



Pływając po karaibskich wodach, nie sposób uniknąć potyczek. Początkowo to ty będziesz ofiarą piractwa. Z niskim poziomem doświadczenia, brakiem wyszkolonych oficerów i kruchym stateczkiem jedyne co możesz zrobić, to brać nogi za pas. I tak to, niestety, wygląda na wstępie. Gdy jednak zdobędziesz już nieco morskiego doświadczenia, sam możesz siać postrach i łupić inne okręty.

Ale po kolei. Po pierwsze, potrzebujesz załogi – tak majtków, jak i doświadczonych oficerów. Załoga powinna być kompletna, by w przypadku straty części ludzi twój okręt nadal mógł walczyć na pełnych obrotach. Szalę zwycięstwa na twoją stronę może przechylić również wysokie morale twoich ludzi. Po drugie, dbaj o stan swojej krypy. Nie ma nic gorszego, niż wdać się w bitwę, będąc na pokładzie dziurawego jak sito statku. Zainwestuj w działa, wybierając model o jak największym zasięgu. Kiedy zacznie się bitwa, natychmiast stawiaj żagle w pozycji bojowej – statek zyska na zwrotności kosztem szybkości, która jednak nie jest w tej chwili aż tak ważna. Pozycja bojowa żagli ogranicza również uszkodzenia takielunku. Towarzyszącym ci okrętom wydajesz odpowiednie rozkazy – twoje jednostki również powinny atakować wroga bądź przynajmniej odpowiadać ogniem na zaczepki. Inaczej ma się sprawa z małymi kupieckimi statkami, które eskortujesz, i sprzymierzonymi jednostkami, które za wszelką cenę muszą ocaleć – w przypadku starcia z wrogimi jednostkami powinieneś niezwłocznie wydać im rozkaz ucieczki. Potem pozostaje podpłynąć do wrogiego okrętu na tyle blisko, by znalazł się w zasięgu twoich dział. Ustaw się bokiem do wroga i oddaj pierwszą salwę. Szybkość, z jaką twoja załoga obsługuje działa, i szkody, jakie wyrządzasz wrogiej jednostce, zależą od zdolności Armaty oraz Celność. Wśród twoich aktywnych oficerów koniecznie powinien znaleźć się kanonier z odpowiednimi cechami. Rodzaj używanej amunicji zależy od celu, jaki chcesz osiągnąć poprzez ostrzał. I tak kule armatnie sprawdzają się, gdy chcesz wrogi okręt po prostu posłać na dno. Granaty są znakomite, gdy walczysz przeciwko większym jednostkom – ucierpi zarówno kadłub, jak i takielunek oraz załoga wrogiego statku. Kul łańcuchowych powinieneś używać, jeżeli chcesz spowolnić wroga i zmniejszyć jego zwrotność – są doskonałe do niszczenia żagli. Kartacze natomiast są niezastąpione, jeśli przygotowujesz się do abordażu i chcesz przerzedzić załogę wrogiego okrętu, nie uszkadzając przy tym samej jednostki.

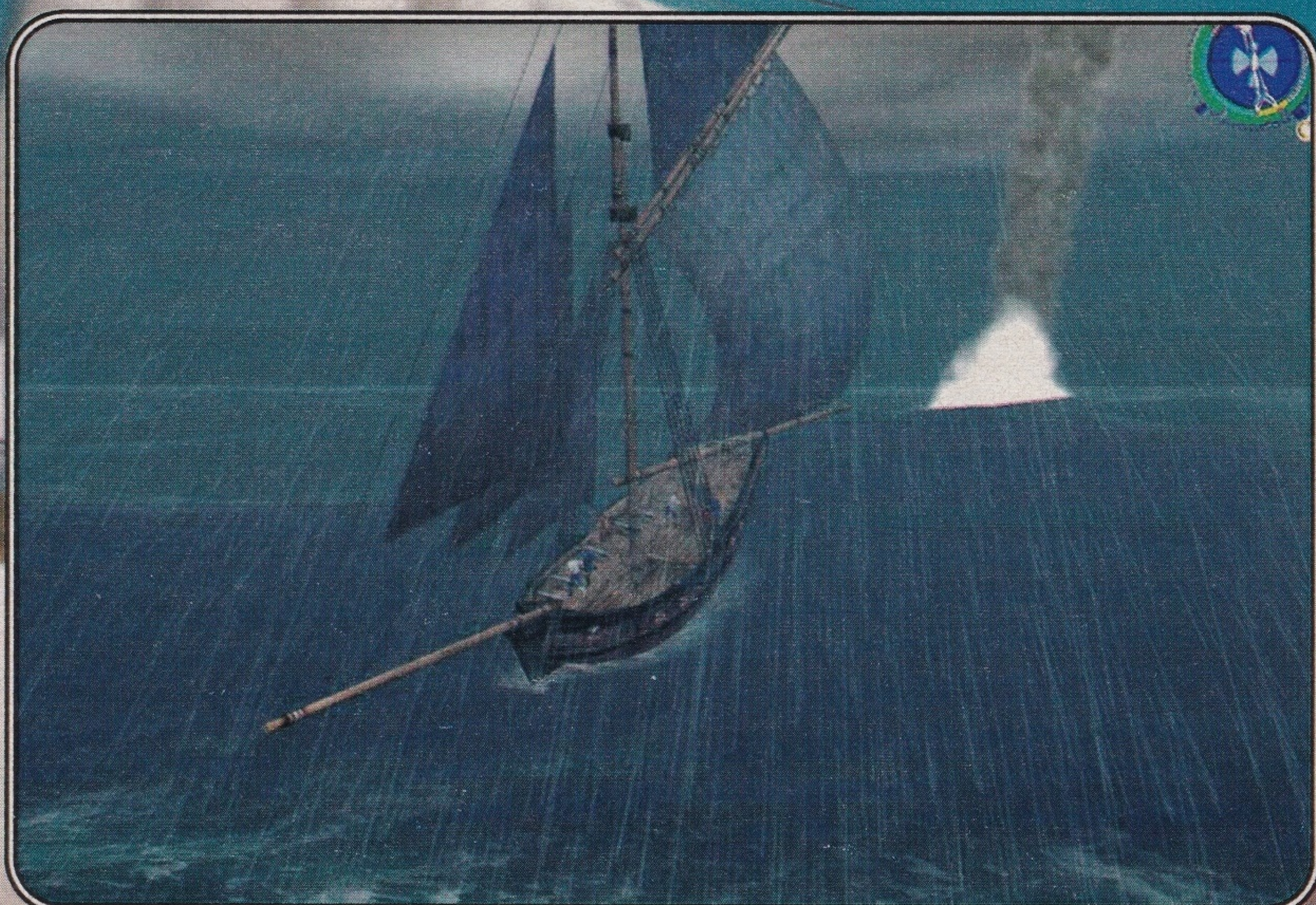


Kiedy już poślesz na dno wroga, możesz przepłynąć po miejscu jego zatonięcia i tym samym wyłowić część towarów – zawsze to trochę złota więcej. Za zatopienie wrogich okrętów możesz dostać całkiem sporo punktów doświadczenia, szczególnie jeśli na dno poślesz jednostkę większą od swojej. Doświadczenie zdobywają też twoi aktywni oficerowie oraz ci, których uczyniłeś kapitanami innych jednostek twojego konwoju.

Doświadczenie doświadczeniem, ale w kabzie czasem pustka, szczególnie na początku gry. Znakomitym sposobem na zdobycie kasy bądź nowej łodzi jest abordaż. Aby przejąć wrogą jednostkę, powinieneś najpierw zafundować jej solidny ostrzał z kartaczy, a następnie podpłynąć jak najbliżej. Powinieneś mieć w tym momencie jako aktywnego oficera bosmana z wysokim współczynnikiem Abordaż. Po chwili w górnym lewym rogu ekranu pojawi się stosowna ikonka, a ty będziesz mógł dostać się na wrogi okręt. Zanim to jednak uczynisz, wejdź do menu Pasażerowie i spośród załogi wybierz najlepszych szermierzy. Dobrze, jeśli są to „nieużywani" zazwyczaj członkowie załogi, których strata w walce nie będzie dużym problemem. Nie powinieneś natomiast narażać wyszkolonych już członków załogi, nad rozwojem których czuwałeś. Po przejściu na pokład wrogiej jednostki czeka cię starcie z 1-10 członkami wrogiej załogi (ich liczba zależy od klasy statku i skuteczności ostrzału z kartaczy). Wyrżnij zatem wszystkich, starając się w miarę możliwości pomagać członkom własnej załogi. Po zwycięskiej walce możesz przenieść towar i załogę ze zdobytej jednostki na swoją lub, odwrotnie, przydzielić zdobytemu okrętowi kapitana i dołączyć statek do swojego konwoju.

Wszystkie jednostki powinieneś niezwłocznie naprawić w najbliższej stoczni. Dodatkowy statek może bardzo ci pomóc w kolejnych starciach!





Handel i przemyt

Oprócz piractwa, handel i przemyt to dwa główne sposoby pozyskiwania pieniędzy na Karaibach. Handel rządzi się jednym prawem: „Kupuj taniej, sprzedaj drożej". I to jest cała filozofia. Sęk w tym, aby wiedzieć GDZIE kupić taniej i GDZIE sprzedać drożej. Zerknij na tabelkę. Podobne zestawienie dostępne jest w grze, jednak dla twojej wygody drukujemy je w bardziej przejrzystej formie. Za każdym razem, gdy zamierzasz wypłynąć w rejs, dobrze jest odwiedzić sklep i zakupić towary, które sprzedasz u celu swej podróży. Oczywiście należy brać te towary, które są wytwarzane na danej wyspie. Gwarantuje to najkorzystniejsze ceny zakupu. Aby sprzedać towar, powinieneś udać się na wyspę, która najchętniej importuje dane dobro. Gdy brak ci gotówki, warto czasem odskoczyć od wątku fabularnego i podporządkować swoją trasę celom handlowym. Kilka rejsów powinno podreperować twój budżet, szczególnie jeśli masz pojemne ładownie. Intensywnie handlować warto szczególnie na początku gry – w stosunkowo bezpieczny sposób możesz dorobić się np. lepszego statku. Uważaj tylko na piratów.

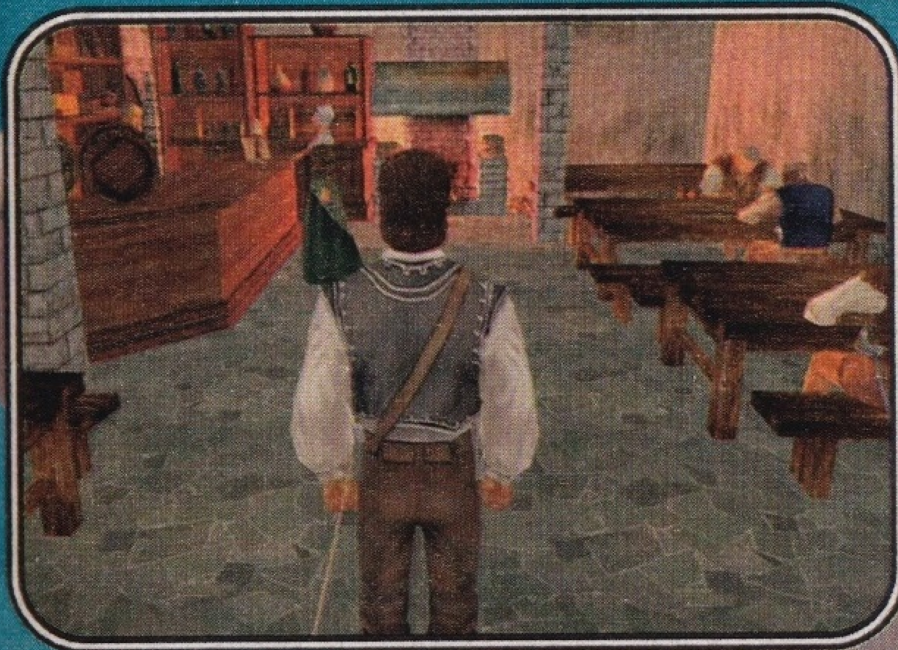
Co jednak zrobić, gdy marzy ci się nowa, wielka łajba (ot, taki Niszczyciel na przykład), a na koncie wciąż brakuje paru zer? W tym wypadku dobrze zająć się przemytem. Działalność to może niezbyt szlachetna, ale wielce dochodowa. I znów: zaopatrywać należy się w miejscach, które wytwarzają dany towar. Najlepiej celować w najdroższe dobra: heban, mahoń, cynamon czy czekoladę.



Opychając taki trefny towar, możesz liczyć na zarobek na poziomie kilkunastu tysięcy sztuk złota i to przy niewielkiej pojemności twojego pierwszego statku. Aby upłynnić ładunek, należy popłynąć na wyspę, na której handel danym towarem jest zakazany i udać się do tawerny. Zawsze znajdziesz tam innego przemytnika, z którym możesz obgadać szczegóły interesu. Wskaże ci miejsce, w którym nastąpi finalizacja transakcji – zwykle jakąś zatoczkę lub oddaloną od miasta plażę. Nie pozostaje nic innego, jak podpłynąć w wyznaczone miejsce, dobić do brzegu i sprzedać towar czekającym tam przemytnikom. Ale uważaj! Często zdarza się, że chwilę po dobiciu targu na miejscu pojawia się straż miasta. Na 4-5 poziomie doświadczenia zabicie żołnierzy to nie problem, ale cierpi na tym twoja reputacja i wchodzisz w konflikt z państwem, do którego należy kolonia. Po odbiciu od brzegu możesz zostać ostrzelany przez statki koloni. Sprawny przemyt wymaga rozwiniętego parametru Szczęście lub... korzystania z funkcji save/load. Moim zdaniem ten drugi sposób zabija ducha zabawy, no ale decyzję pozostawiam tobie. Warto wiedzieć również, że zdolność Zaufany Człowiek pozwala sprzedawać trefny towar w sklepach, niestety po znacznie mniej korzystnych cenach.









sprowadza	wytwarza	kontrabanda
CONCEICAO		
jedwab	płótno żaglowe	wino
piwo	cukier	mahoń
rum	cynamon	kopra
czekolada	owoce	
DOUWESEN		
deski	tytoń	cukier
płótno żaglowe	kawa	płótno
zboże	kopra	rum
wino	piwo	
FALAISE DE FLEUR		
deski	płótno żaglowe	drewno sandałowe
heban	czekolada	owoce
rum	płótno	cynamon
skóra	jedwab	
ISLA MUELLE		
deski	heban	piwo
płótno żaglowe	mahoń	jedwab
cukier	cynamon	tytoń
płótno	drewno sandałowe	
OXBAY		
płótno żaglowe	drewno sandałowe	heban
czekolada	rum	kawa
jedwab	tytoń	papryka
skóra		
REDMOND		
deski	płótno żaglowe	heban
cynamon	płótno	kawa
jedwab	piwo	papryka
drewno sandałowe	ubrania	

Dyplamacja

Dyplomatów spotkać możesz w niektórych tawernach, np. w Douwesen (kryjówka przemytników) lub Quebradas Costillas (obóz piratów). Dzięki ich usługom naprawisz stosunki z państwami, którym przypadkowo bądź celowo zalazłeś za skórę. W przypadku gdy parasz się piractwem, zatapiasz okręty innych bander lub przejmujesz je za pomocą abordażu i zagarniasz towary, regularne korzystanie z usług Dyplomaty staje się nieodzowne. Inaczej po prostu możesz nie być w stanie wykonać kolejnej misji, a na morzu będziesz się czuł jak dziecko w basenie z rekinami. Usługi Dyplomaty to również remedium na drobniejsze wykroczenia – przemyt bądź „przypadkowe" zaszlachtowanie kilku żołnierzy. Cokolwiek masz na sumieniu – zainwestowanie nieco gotówki w Dyplomatę to dobre rozwiązanie.







Gniew oceanu

Niejednokrotnie na pełnym morzu zaskoczy cię sztorm lub huragan. Obie odmiany burzy potrafią poważnie uszkodzić twój statek, przy czym huragan zwykle zmiata niewielkie statki i gra się kończy. Jeśli wpadniesz w serce żywiołu, przede wszystkim zwiń żagle – silny wiatr potrafi zrobić z nich sito. Ustaw statek zgodnie z kierunkiem wiatru, tak aby fale uderzały w dziób, a nie w boczną burtę statku. Pozostaje cierpliwie czekać – po kilkudziesięciu sekundach będziesz mógł powrócić na mapę oceanu. Niebezpiecznie bywa również, gdy burza zaskoczy cię tuż przy wyspie. Rzucana przez fale i wiatr łajba może z łatwością uderzyć w skały. Aby temu zapobiec, postaw żagle w pozycji bojowej, tak aby możliwie najszybciej wykonać zwrot i oddalić się od skał. Jeśli wyjdziesz z tego cało, czym prędzej popłyń do najbliższego przyjaznego miasta, udaj się do Stoczni i zainwestuj w generalny remont. Pamiętaj, że zawsze dobrze mieć ze sobą nieco desek i płótna żaglowego – przy ich pomocy twoja załoga może sama naprawiać statek.

■■■ Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

KONIEC

Poniżej krótki poradnik, którego nie musisz się jednak kurczowo trzymać...

Etherlords II

Na początek kilka ogólnych rad dotyczących kampanii:

1. Rozgrywka przebiega w czasie rzeczywistym, ale nigdzie nie musisz się spieszyć. W odróżnieniu od części pierwszej, przeciwnicy nie prowadzą żadnych działań, a tylko stoją na wyznaczonym przez program obszarze i czekają na ciebie. W związku z tym nie może zaistnieć sytuacja, że ty nic nie robisz, a wróg w tym czasie zdobywa nowe obszary, rośnie w siłę itp.

2. Czasami pojawiają się zlecenia z ograniczonym limitem czasowym, mówiące, że musisz w x dni wypełnić swą misję. Autorzy gry zostawili jednak spory margines swobody i zmieszczenie się w czasie nie jest problemem.

3. Po zwycięskiej walce czasami znajdujesz przy pokonanym wrogu karty. Ale, uwaga, najczęściej są one generowane losowo, więc może się okazać, że dopiero za którymś z kolei podejściem otrzymasz naprawdę przydatny zestaw.

4. Kiedy zdobywasz następny poziom doświadczenia, otrzymujesz możliwość nauczenia się (lub podwyższenia wartości) trzech zdolności. Ale czasami wybór między tymi trzema wcale nie jest satysfakcjonujący. Zauważysz jednak, że kiedy wczytasz grę i ponownie zdobędziesz punkty, to zestaw zdolności do wyboru się zmieni.







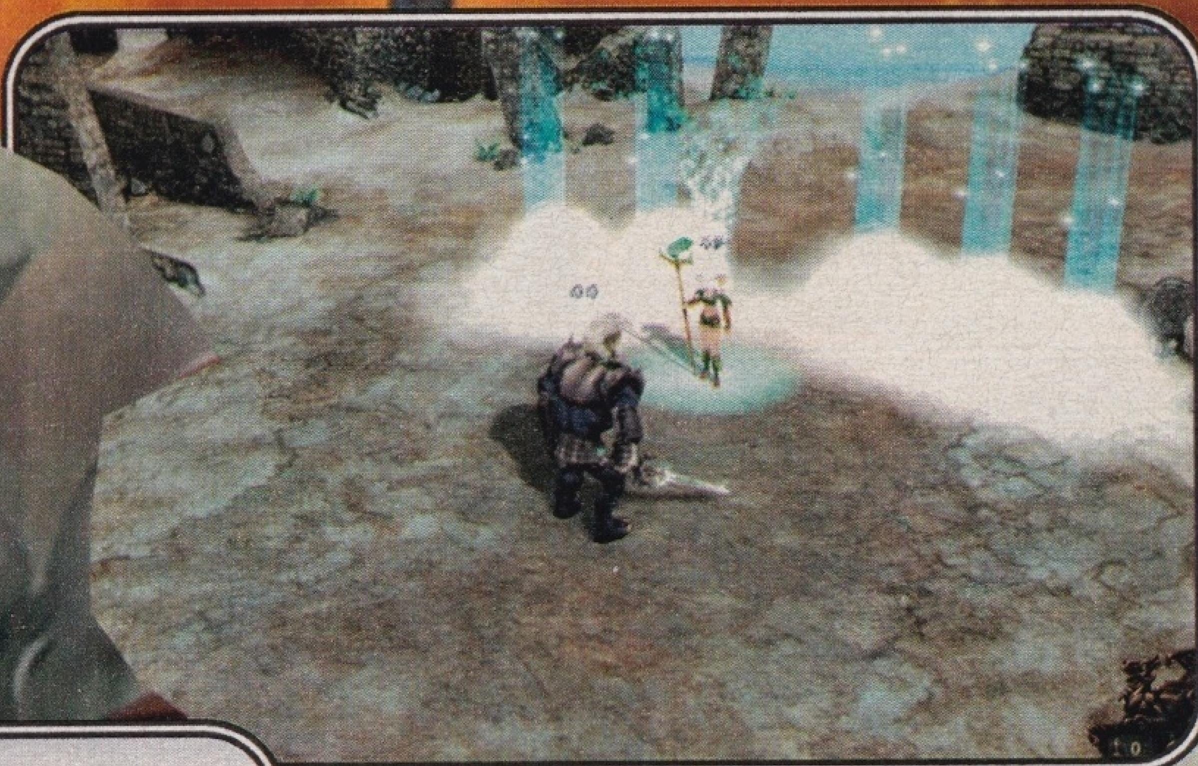
5. Przechodząc przez pewne obszary bohater systematycznie traci punkty doświadczenia. Może to doprowadzić nawet do spadku doświadczenia o kilka poziomów. Nie należy się jednak tym nadmiernie przejmować, bo wszystko jest do odzyskania w wyznaczonych, magicznych miejscach.

6. Zauważ, że w pewnym momencie kampanii będziesz posiadać ogromną liczbę kart. Konieczne stanie się dostosowywanie talii do potrzeb konkretnej walki, gdyż w miarę uniwersalną talię będziesz mógł przygotować na dość późnym etapie gry.

7. Nie wydawaj bez zastanowienia surowców w sklepach. W czasie trwania niektórych scenariuszy ilość surowców jest, co prawda, w praktyce nieograniczona, ale najczęściej musisz rozsądnie gospodarować swym bogactwem.

8. Jeśli w danym sklepie nie kupisz konkretnej, oferowanej tam karty, to najprawdopodobniej nie zdobędziesz jej już nigdy w czasie trwania całej gry! Sklepy posiadają unikatowe zestawy towarów i po zakończeniu danego scenariusza nie jest już możliwy powrót.

9. Nie każdy scenariusz kampanii opłaca się szybko kończyć. Warto czasami rozejrzeć się, by pokonać wszystkie monstra na mapie oraz zebrać surowce, nauczyć się dodatkowych specjalizacji lub pozyskać nowe karty po wygranych pojedynkach.



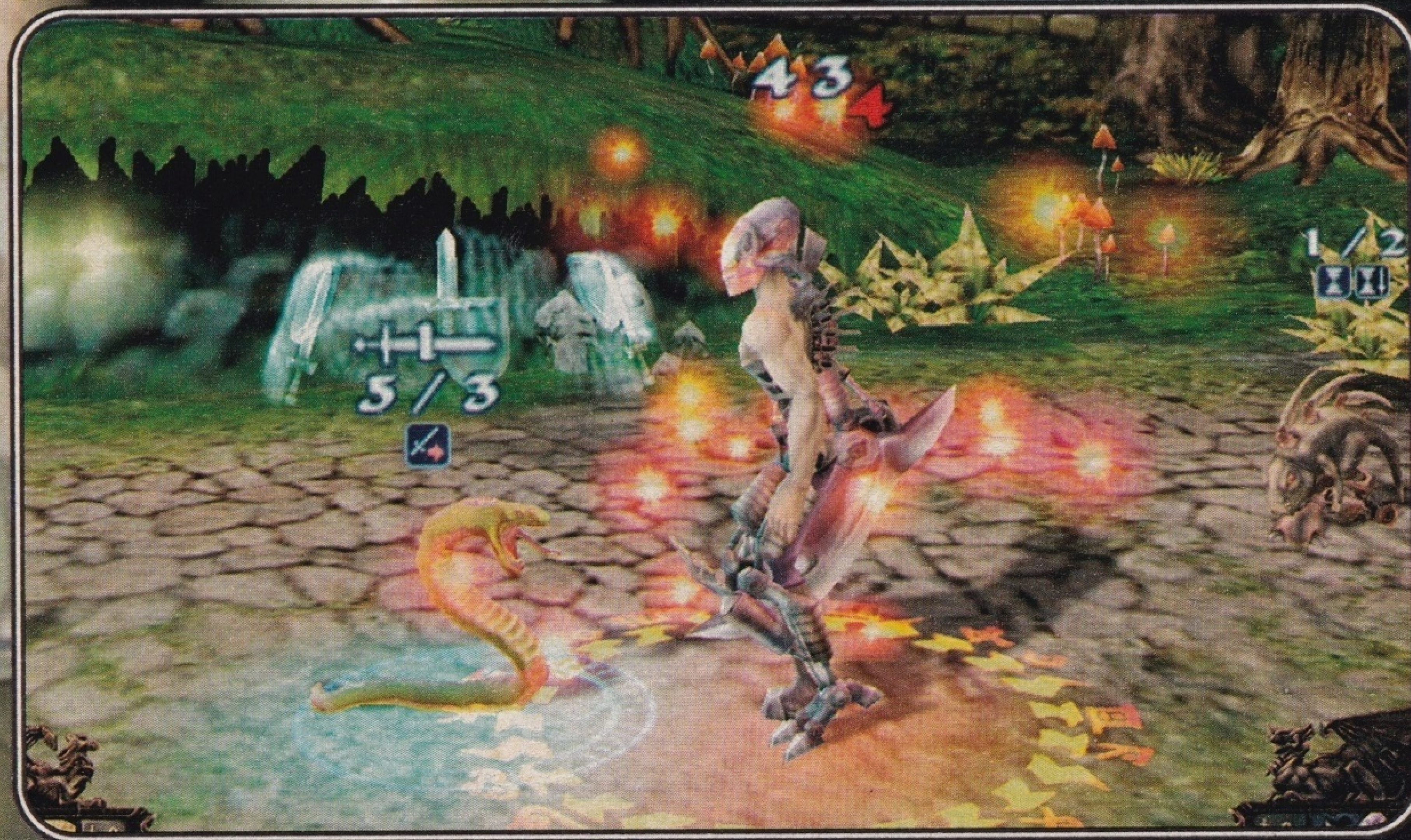


Zdolności

W czasie trwania kampanii wybór zdolności ma ogromne znaczenie dla przebiegu rozgrywki. Przede wszystkim od razu radzę wyuczyć się zdolności LEARNING i jak najszybciej doprowadzić ją do 3 poziomu. W tym momencie będziesz otrzymywać aż 100 procent punktów doświadczenia więcej i twój bohater zacznie się rozwijać w błyskawicznym tempie. Oczywiście Learning można wybierać tylko w czasie kampanii, a przy tworzeniu bohaterów służących do pojedynków ta zdolność się nie pojawia. Następną niezwykle ważną zdolnością jest CHANNELING. To właśnie ona decyduje o przyroście etheru w trakcie walki. Jeśli rozwinąłeś tę cechę na poziomie eksperckim, to będziesz mógł rzucać naprawdę potężne zaklęcia dużo szybciej niż przeciwnik. To ogromnie ważna zdolność dla wszystkich bohaterów, chociaż herosowi Vitalitów jej brak mogą w jakiś sposób zrekompensować niektóre zaklęcia typu Sorcery, powodujące natychmiastowy przyrost zasobów etheru. Na trzecim miejscu spośród ważnych zdolności wymieniłbym RESOURCES. Generalnie zasada jest taka: jedna karta w talii oznacza możliwość rzucenia zawartego na niej zaklęcia raz w czasie walki. Podnosząc RESOURCES do poziomu zaawansowanego zyskujesz możliwość skorzystania z danej karty dwa razy, a na poziomie eksperckim aż cztery razy. Ale aby skutecznie grać, zupełnie wystarczy poziom zaawansowany. Bardzo istotną zdolnością może się okazać LUCK. Ale tutaj wszystko zależy od wyboru odpowiedniej specjalizacji. Jeśli wybrałeś specjalizację, która jest bardzo przydatna, to Luck spowoduje, iż będzie ona często działać. Jednak w czasie trwania kampanii zwykle okazuje się, że trafiasz na możliwość pozyskania specjalizacji, które nie są specjalnie przydatne (zmienia się to na dalszym etapie kampanii, gdzie wybór jest już zwykle spory). Dla bohaterów, którzy nie znają zaklęć pozwalających na ciągnięcie nowych kart, bardzo przydatna okazuje się zdolność CONCENTRATION. Dzięki przyswojeniu jej na poziomie eksperckim co drugą turę otrzymujesz nie jedną, ale dwie dodatkowe karty. Przydaje się to zwłaszcza w pojedynkach z wrogami, którzy potrafią zaklęciem „oczyścić" ci rękę.



I oto właśnie pięć podstawowych zdolności, których używanie uważam na przynoszące najlepsze rezultaty. Aby skorzystać z którejś z pozostałych, musiałbyś zrezygnować z jednej z tych pięciu, co moim zdaniem nie jest opłacalne. Na przykład STRENGHT powoduje przyrost liczby punktów życia, ale na poziomie eksperckim jest to zaledwie 30 procent, a więc gra nie warta świeczki. Z kolei SUPRESSION oddziałowuje na możliwość korzystania przez przeciwnika z jego specjalizacji. Fakt, niektóre wrogie specjalizacje mogą doprowadzić do szału, ale zdarza się to w czasie trwania kilku walk w całej kampanii. Zdolność ARTIFICER umożliwia bardziej skuteczne (to znaczy częstsze) korzystanie z artefaktów. Jednak problem w tym, że w czasie trwania kampanii artefakty nie decydują o zwycięstwie lub porażce (wyjątkiem jest tu jedna walka pod sam koniec gry), a tworząc własną postać najczęściej nie masz funduszy na najskuteczniejsze artefakty. Ostatnia zdolność REGENERATION powoduje, że na poziomie eksperckim otrzymujesz 1 punkt życia co drugą turę. Bez sensu, bo jeśli dla kogokolwiek decydujące okazuje się tak nikłe wsparcie, to znaczy, że ułożył słabiutenką talię.



Cztery talie czterech ras

W poniższej części, gdzie przedstawiam kilka najciekawszych talii, ograniczam się do wyboru „czystorasowego". Nie mieszam do zestawów kart „pale", gdyż wtedy trzeba dobierać zestawy nie uniwersalne, lecz komponowane pod konkretnego przeciwnika. Chociaż omówione poniżej talie i tak w ogromnej większości przypadków poradzą sobie z „pale".

Chaotycy

O, to piękna nacja! Brutalna siła, piekielnie skuteczne uderzenia we wroga, niszczenie nieprzyjacielskich wojsk jednym ciosem – to atuty Chaotyków. Jak stworzyć niemal niepokonanego bohatera? Bardzo prosto. Wystarczy ułożyć talię, w której nie będzie ani jednego potwora! A za to mnóstwo zaklęć „direct damage" i pewne niezwykle nieprzyjemne dla wroga enchantmenty. Oto przykład:

FIRESTORM

1-3 – Supernova. Podstawowe zaklęcie niszczące wojska. Uwaga, zwykle niszczy wszystkie istoty, wrogie i własne. Ale ponieważ w tej talii nie masz ani jednego potwora, więc możesz korzystać z niego bezpiecznie.

4-5 – Comet. Tym zaklęciem zakończysz życie wrogiego bohatera, jeśli wcześniej nie padnie on od wprowadzonych przez ciebie enchantmentów.

6 – Burning Graves. Kara dla przeciwnika, który wystawia jednego potwora za drugim. Po rzuceniu tego zaklęcia straci 2 punkty życia za każdą istotę na swoim cmentarzysku.

7-8 – Flame Lick. W 90 procentach walk ten czar w ogóle się nie przyda. Ale te 10 procent, gdzie jest on użyteczny, mogłoby nie skończyć się tak miło. Przede wszystkim może ci posłużyć do zniwelowania skutków jedynego zaklęcia, które talię FIRESTORM czyni bezużyteczną (Ether Thorns, należący do talii Vitalitów).

9-10 – Ether Burn. Jeśli któremukolwiek z bohaterów pozostanie ether w puli po zakończeniu tury, to dzięki Ether Burn otrzymuje on tyle obrażeń, ile ma etheru.



W niektórych walkach jest to zaklęcie bezużyteczne, gdyż przeciwnik pod koniec każdej tury pozbywa się swoich zapasów (np. poprzez „dopalanie" Ścian), ale w większości wypadków działa świetnie, zwłaszcza że enchantmenty się kumulują. Czyli jeśli dwa razy rzuciłeś Ether Burn, a przeciwnikowi pod koniec tury zostały 3 punkty etheru, to otrzyma 6 obrażeń. I tak co tura! Zwykle zresztą obrażenia są znacznie większe. Ty natomiast pozbywasz się zapasów etheru stosując Comet i Supernovą, w które można „władować" nieograniczoną liczbę punktów.

11 – Ether Vortex. Po rzuceniu tego zaklęcia każdy kanał etheru produkuje dwa kwanty etheru, a nie jeden, jak do tej pory! W związku z czym przeciwnik może mieć kłopoty z pozbyciem się swoich zapasów i enchantment Ether Burn niszczy go w tempie błyskawicznym.

12 – Smoke. Po rzuceniu tego zaklęcia wrogie istoty mogą wziąć udział tylko w jednej akcji, po czym cały czas już odpoczywają. Czar dodany do talii tak na wszelki wypadek, gdyż generalnie zaklęcia typu „direct damage" powinny rozwiązywać problem wrogich kreatur.

13-14 – Geyser. Dodaje następny kanał etheru, gdyż od ich liczby i od tempa przyrostu etheru zależy powodzenie tej talii. Najlepiej skorzystać z niego w pierwszej, drugiej turze walki.

15-16 – Volcano. Dodaje następne kanały etheru, co, jak napisałem wyżej, decyduje o powodzeniu talii.

Talię FIRESTORM można oczywiście modyfikować na wiele sposobów. Próbowałem przeróżnych kombinacji rezygnując np. ze Smoke, Volcano i Burning Graves, a wprowadzając za to zaklęcia dodające również kanały etheru wrogowi (takie jak Ether Breeze). W każdym przypadku FIRESTORM broni się znakomicie. Teraz jeszcze parę słów o bohaterze. Jako specjalizacje proponuję Dexterious Hands lub Ironskin. Oczywiście Channeling, Luck, Concentration na poziomie eksperckim, a Resources na poziomie zaawansowanym. Piątą zdolnością może w tym wypadku być Siła.



Vitalici

Wykorzystują siłę pól i lasów, krótko mówiąc natury i to raczej tej, która kojarzy się z zielenią. A poza tym z żądłami, pazurami i zębami. Vitalici mają jeden podstawowy atut. Są w stanie stworzyć nieprawdopodobnie „szybką" talię. Co oznacza termin „szybka"? Ano to, że już w drugiej rundzie będą mogli zaatakować nawet trzema kreaturami, a w trzeciej rundzie będą mogli ich mieć pięć, a nawet sześć.



SNAKE ATTACK

1-4 – Grass Snake. Moje ukochane stworzonko. Po każdym uderzeniu we wrogiego bohatera o 1 punkt rośnie jego Siła oraz Wytrzymałość.

5-7 – Lake Snake. Taniutki potwór o przyzwoitych parametrach. Oczywiście lepszy byłby Swamp Snake, ale na niego nie starcza już tej talii surowców.

8-10 – Strenght of the Woods. Plus 2 punkty do siły wszelkich stworzeń, rewelacja w talii, gdzie nacisk jest położony na dużą liczbę słabych istot.

11-14 – Ether Draw. Jak zrobić cztery z jednego? Czyli jak z jednego kwantu etheru uzyskać momentalnie cztery kwanty? To właśnie dzięki tym kartom talia Vitalitów jest tak „szybka".

15 – Sacrificial Cleansing. Poświęcając kreaturę niszczysz wrogi enchantment. Zaklęcie włączone na wszelki wypadek. Na przykład, gdyby wróg w pierwszych turach zastosował Suffication Gas lub rzucił zaklęcie Smoke, które psuje zalety tej talii.

16 – Ether Thorns. Zużycie jednego kwantu etheru powoduje jeden punkt obrażeń dla każdego, kto korzysta z zaklęć. Ta karta to częściowe lekarstwo na wrogów chcących używać silnych czarów „direct damage" oraz przywyjających najpotężniejsze bestie.

Gra za pomocą SNAKE ATTACK polega na błyskawicznym powołaniu ilu się da kreatur i ciągłych atakach. Oczywiście istnieją talie, które potrafią lepiej czy gorzej bronić się przed ATAKIEM WĘŻY, ale liczba atakujących, błyskawiczny przyrost etheru oraz, i tu uwaga!, zatrucie wrogiego bohatera robią swoje. Bowiem nieodłączną cechą tej talii musi być specjalizacja Snake Venom bohatera oraz cecha Luck na poziomie eksperckim. Wtedy każde uderzenie jakiegokolwiek węża może dodatkowo zatruć wroga. W efekcie pod koniec trzeciej tury może on otrzymać nawet kilkanaście punktów obrażeń od trucizn, co oznacza że pod koniec czwartej tury idzie do Bozi.







Kinetycy

Szczerze mówiąc z Kinetykami mam problem, gdyż jakoś nie mogłem nabrać przekonania do kart z tej właśnie talii. Myślę, że ciekawy jest zestaw pozbawiony jakichkolwiek potworów, oparty głównie na przeszkadzaniu. Nie jest, niestety, tak miażdżący jak FIRESTORM Chaotyków, ale generalnie pozwala na zwyciężenie w większości konfliktów.

BIG HARVEST

1-4 – Mind Blast. Jeśli gracz ma więcej niż pięć kart, to otrzymuje 2 rany za każdą powyżej pięciu.

5-8 – Fresh Wind. Płacisz x etheru, a wybrany bohater dostaje x kart. Świetnie działa w połączeniu z Mind Blast. Wygląda to tak: powiedzmy, że masz 10 punktów etheru, rzucasz Fresh Wind za 3 punkty, dodajesz jeszcze 5 punktów, wskazujesz na wroga, za dwa pozostałe punkty kupujesz Mind Blast. Efekt: przeciwnik dostaje 10 ran.

9-12 – Unsummon. Wybrana kreatura wraca do ręki swojego bohatera.

13-16 – Greater Unsummoning. Wszystkie wybrane kreatury wracają do rąk swych właścicieli. Ten czar świetnie działa w zestawie z Fresh Wind i Mind Blast.

Ogromną wadą tej talii jest brak możliwości zadania decydującego ciosu „direct damage". Zabawne skutki pojawiają się, kiedy dołączysz do talii z Unsummonami artefakt o nazwie Rod of Konung (oraz wybierzesz cechę Artificer przynajmniej na poziomie podstawowym). Ponieważ ta różdżka jest diabelnie droga, więc ciężko stworzyć bohatera, który mógłby się nią posługiwać (niemal nie starcza już surowców na karty), ale efekty są ciekawe. Konung samodzielnie jest w stanie poradzić sobie ze sporą liczbą wrogów, a jak ktoś mu za bardzo przeszkadza (np. Ściana o „dopalonej" wytrzymałości), to go zdejmujesz Unsummonem.



Syntetycy



Chemia, mechanika i źdźiebko informatyki – tak można w skrócie określić karty wchodzące w skład zestawów Syntetyków. Niestety nie mogą oni przygotować „szybkiej" talii i dlatego bohater musi mieć zdolność Channeling na poziomie eksperckim, gdyż inaczej wszystko może się zawalić.

YPRES

1-4 – Suffication Gas. Pod koniec tury każda kreatura i każdy bohater otrzymują dwa punkty obrażeń. Oczywiście wpływ zaklęć się kumuluje, tak więc w pewnym momencie wróg nie jest w stanie wykorzystać żadnego potwora (z wyjątkiem tych, które atakują w chwili przywołania, ale to jest rzadkość), gdyż zanim ten zdąży przejść do fazy ataku, umiera.

5-7 – Purify. Proste niszczenie cudzego enchantmentu. Jedyna droga, aby ta talia była w stanie zmierzyć się z FIRESTORMEM i jego piekielnym Ether Burn.

8 – Clone. Klonujesz sobie czyjegoś potwora i włączasz go do armii. Tak na wszelki wypadek, gdyby przeciwnik zbyt szybko przywołał naprawdę silną bestię.

9-12 – Mechanozaurus. Mechanozaurusy są całkowicie odporne na magię. Wszystkie zaklęcia (enchantmenty i sorcery) wroga omijają te bestie, ale pod koniec każdej tury Mechanozaurus zadaje ci obrażenia. Na osłodę ma jednak zdolność Lifetap, czyli jeśli uderzy we wrogiego bohatera, to zadane obrażenia przemienia w punkty życia, które dodaje do twej puli.

13-14 – Frensy Gas. Zaklęcie świetnie współpracujące z trującym gazem, gdyż jego działanie polega na obniżeniu o dwa punkty wytrzymałości wszystkich kreatur będących w grze.

15-16 – Pain Link. Jeśli zaczarujesz tak wrogiego potwora, to każde zadane przez niego obrażenie będzie raniło również właściciela. W tej talii jest to rewelacyjny czar do niszczenia mocnej, wrogiej Ściany lub w ogóle istoty o dużej wytrzymałości.

Działanie tego zestawu jest banalnie proste: trujące enchantmenty niszczą nieprzyjacielskie kreatury, a ty przywołujesz Mechanozaurusy, które są odporne na wszystkie zaklęcia, a w dodatku uderzając przywracają ci punkty życia. Przy wybieraniu specjalizacji musisz zastanowić się nad dwoma rozwiązaniami. Albo Mechanozaurus Calmness albo Suffication Resistance. Nic innego w tej talii nie wchodzi w rachubę.

Zachęcam do tworzenia własnych talii, bo ETHERLORDS 2 daje takich możliwości bez liku. W połączeniu z artefaktami oraz w ogóle przeze mnie nieuwzględnionymi zaklęciami typu „pale", pozwala na długą zabawę wymagającą naprawdę sporego kombinowania.

▪▪▪ Jacek „Chaos Warrior" Piekara





KONIEC

Nokia n-gage – czy nowa konsola podbije świat

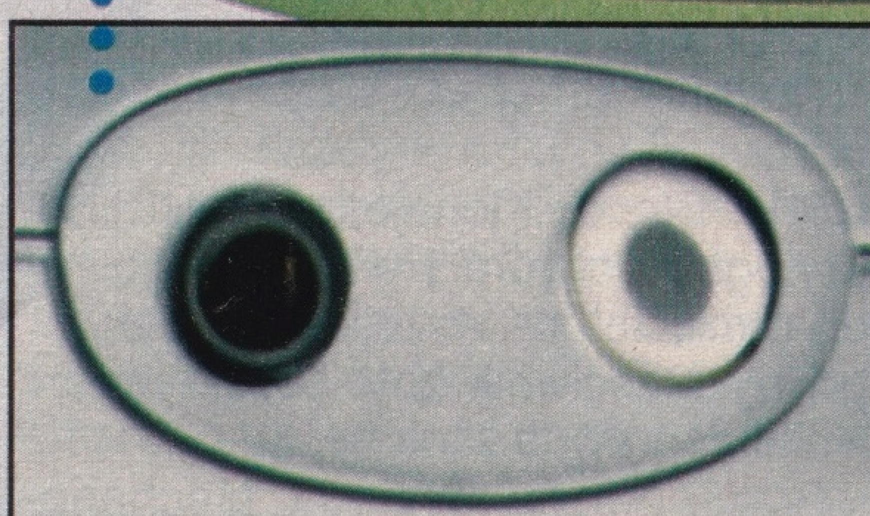
N-GAGE NOKIA

Po długich przygotowaniach Nokia wkracza na rynek konsol przenośnych

Klawisze skrótów do odtwarzacza MP3, radia FM i menu. Ten ostatni służy też do przełączania się między uruchomionymi aplikacjami

Cyfrowy „krzyżak" pozwala na komfortowe sterowanie w grach i wygodną nawigację w menu


Głośniczek pozwala słuchać radia lub MP3 bez używania zestawu słuchawkowego


Wejście i wyjście audio do podłączenia słuchawek lub zewnętrznego źródła dźwięku


Złącze do podłączenia ładowarki to stały element każdego telefonu


Przycisk on/off i wybór profili. Standard w telefonach Nokii

Na 3 tygodnie przed światową premierą N-Gage dostaliśmy do testów świeżutki, jeszcze ciepły model. Pierwsze oględziny nowej platformy zawsze wywołują sporo emocji. Światła, kamery, skalpel!

Sekcję czas zacząć!

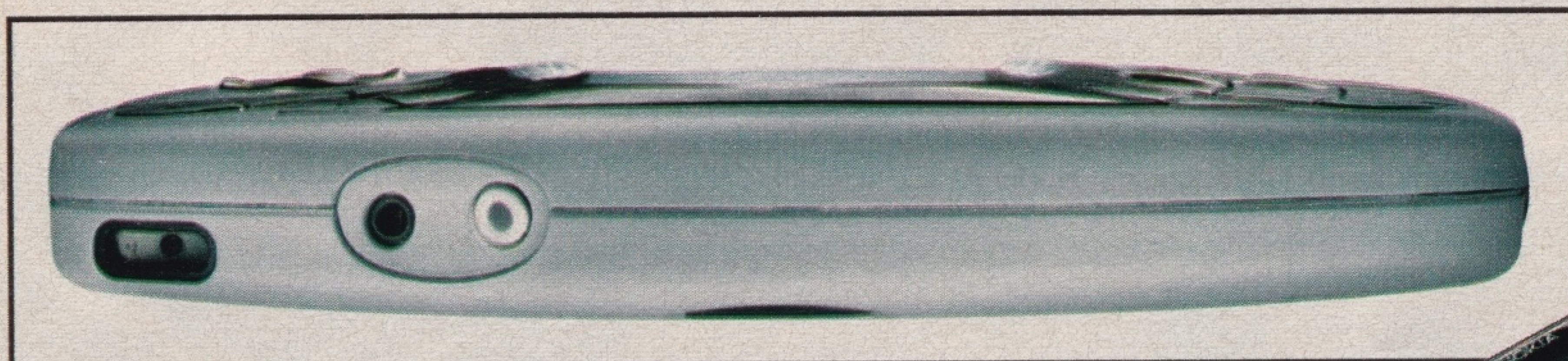
Oprócz telefonu, w pudełku znajdziesz: ładowarkę, zestaw słuchawkowy, kabel USB do komunikacji z PC, analogowy przewód do nagrywania z zewnętrznego źródła dźwięku, przejściówkę do podłączenia własnych słuchawek, instrukcję wraz z kartą gwarancyjną, minikatalog gier oraz płytę CD z oprogramowaniem do komunikacji N-Gage z PC i transferu plików MP3. Niestety, program Nokia PC Suite nie pozwalał na nawiązanie połączenia przez kabelek USB. Naturalnie w finalnej wersji produktu ten feler zostanie naprawiony.

Obudowa telefonu została wykonana z wysokiej jakości tworzyw sztucznych, jest trwała, niezbyt śliska i dobrze wyprofilowana, dzięki czemu aparat doskonale leży w dłoniach. Plastikowa koperta sztywno trzyma się telefonu. Sporych rozmiarów wyświetlacz chroni twarda, odporna na zarysowania szybka. Jak większość komórek Nokii, również N-Gage korzysta z wymiennych obudów X-Press On. Urządzenie waży 137 gramów (z baterią) i jest nieco mniejsze od GBA.

Telefon (lub jak kto woli – konsolka) wyposażono w analogowe wejście i wyjście audio, złącze USB, duży głośnik oraz wbudowaną antenę. O gnieździe ładowarki nie wspominam :-). Litowo-jonowa bateria wystarczy, aby utrzymać aparat w stanie gotowości przez 6-8 dni. Niestety, przy korzystaniu z multimedialnych funkcji telefonu zużycie energii znacznie wzrasta. Radia można słuchać przez około 20 godzin, MP3 przez 8, a grać zaledwie przez 3-6. Możliwy czas rozmowy to około 3 godziny. N-Gage nie jest urządzeniem energooszczędnym, na szczęście ładowanie trwa zaledwie 1,5 godziny.

Klawisze są wygodne i dobrze usytuowane. Oprócz standardowych przycisków, na klawiaturze znajdują się również skróty do funkcji radia i odtwarzacza MP3. Klawiatura podświetlana jest na pomarańczowo. Przyciski 5 i 7 są wypukłe i działają zdecydowanie lżej od reszty. Wszystko w trosce o należyty komfort gry. Również D-pad, czyli popularny, cyfrowy „krzyżak" jest bardzo wygodny. Rozpoznaje 8 kierunków, chodzi lekko i nie męczy kciuka, przez co znakomicie sprawdza się podczas zabawy. Służy również do obsługi telefonu, np. do poruszania się po menu. Wtedy działa w czterech kierunkach, a jego wciśnięcie oznacza akceptację wybranej opcji.

N-Gage działa pod kontrolą systemu Symbian 6.1, a interfejs użytkownika zgodny ze specyfikacją Series 60 obsługuje wielozadaniowość – aby przełą-





czać się pomiędzy kilkoma uruchomionymi aplikacjami (np. radio, kalendarz i gra), wystarczy przytrzymać przycisk menu. Zaimplementowana obsługa Javy (w wersji J2ME) pozwala odpalić na N-Gage mnóstwo często darmowego softu, głównie prostych gierek. Aparat jest naturalnie trójzakresowy (900, 1800,1900 MHz).

Oprócz rozmów głosowych (kogo to dziś interesuje?), N-Gage oferuje całą gamę innych sposobów komunikacji – SMS, e-mail, MMS, WAP przez GPRS, HSCSD... Słowem – wszystko co potrzeba i jeszcze trochę. Wymiana danych z PC może odbywać się przez kabel USB bądź z wykorzystaniem bezprzewodowego systemu Bluetooth.

Menu telefonu jest przejrzyste, a ewentualne wątpliwości rozwieje system pomocy. Graficzny interfejs wygląda estetycznie, a kolorowe ikonki umilają korzystanie z aparatu. Niemała w tym zasługa wyświetlacza – ekranik o rozdzielczości 176 x 208 potrafi wyświetlić 4096 kolorów (12-bitowa paleta kolorów, w GBA 15-bitowa), odznacza się doskonałym kontrastem i jest znakomicie podświetlany (GBA SP wymięka).

Jeśli chodzi o software, producent również się popisał – rozbudowana książka telefoniczna, organizer, kalendarz, notatnik, narzędzie do zarządzania pamięcią, przeglądarka plików graficznych, odtwarzacz multimedialny RealOne Player, przeglądarka XHTML czy program do łapania screenshotów (rewelacja!) to tylko niektóre z aplikacji rozszerzających i tak już niemałe możliwości N-Gage.

Telefon wyposażono w 3,4 MB pamięci wewnętrznej. Z powodzeniem zmieszczą się w niej: esemesowe archiwum, maile i MMS-y. Znajdzie się również miejsce na dodatkowe dzwonki (polifoniczne, a także w formatach MP3, WAV i AAC), własny zestaw zdjęć i tapet, a nawet dodatkowe oprogramowanie (Java).

Dostępną pamięć możesz znacznie rozszerzyć, korzystając z kart MMC (MultiMedia Card). Konsolka obsługuje moduły o pojemności 32, 64 i 128 MB. Karta pamięci nie wchodzi w skład zestawu, więc jeśli chcesz używać swojej N-Gage jako playerka MP3, zakup MMC jest nieodzowny.

Jeśli mowa o funkcji odtwarzania MP3, to telefon sprawdza się na tym polu całkiem dobrze. Kilka różnych ustawień do wyboru (rock, pop, jazz itp), obsługa playlist, nagrywanie z zewnętrznego źródła dźwięku (np. discman, minidisc)... Nie zabrakło również funkcji dyktafonu – nagranie możesz zapisać w wewnętrznej pamięci aparatu, a nawet ustawić jako dzwonek. Dostarczone słuchawki (a raczej „zestaw słuchawkowy"), mimo że sprawiają wrażenie dość tandetnych, w rzeczywistości dają zupełnie niezły dźwięk, a wiszący na kabelku mikrofon pozwala odbierać i kończyć połączenia. Kiedy masz słuchawki na uszach i ktoś próbuje się z tobą skontaktować, muzyka zostaje wyciszona i słyszysz dzwonek. Dzięki temu możesz swobodnie rozmawiać, bez wyciągania telefonu z kieszeni. Niewygodne są natomiast dwie wtyczki, którymi należy podłączyć zestaw słuchawkowy do aparatu. Są zdecydowanie za duże, a i ich walory wizualne są dyskusyjne.

Użytkownik nie jest skazany na korzystanie ze słuchawek – jakość dźwięku z głośnika nie zadowoli może audiofila, ale i tak jest nieźle – zero trzasków, nawet przy maksymalnej głośności.

Również radio gra jak należy. Jest bardzo czułe, może działać w trybie mono lub stereo (w zależności od jakości odbieranego sygnału) i pozwala zapamiętać 20 stacji. Szkoda tylko, że nie obsługuje systemu RDS. Naturalnie, radia również możesz słuchać przy pomocy wbudowanego głośnika, jednak słuchawki cały czas muszą być podłączone – spełniają rolę anteny. Nagranie fragmentu audycji radiowej nie stanowi problemu.

W co się bawić?

Gry to nie żadne chore wynalazki napisane w Java, tylko prawdziwe tytuły godne prawdziwego gracza. Wszak to z tego powodu Nokia określa swoją zabawkę nie jako telefon, ale „mobile game deck".

Ale od początku. Gry sprzedawane są na kartach MMC, naturalnie zabezpieczonych przed kopiowaniem. I tu zgrzyt – aby kartę z grą umieścić w telefonie, należy go wyłączyć, zdjąć obudowę, wyjąć baterię i dopiero wsunąć grę w odpowiedni slot, tuż obok karty SIM. Następnie całość należy złożyć do kupy, uruchomić telefon i dopiero można rozpocząć zabawę. Niesamowicie uciążliwe, naprawdę nie wiem, jak można było przepuścić takie chybione rozwiązanie. A może Nokia przewiduje, że statystyczny gracz szarpnie się tylko na jedną grę? To i tak nie rozwiązuje problemu z przekładaniem kart pamięci, jeśli N-Gage służy ci również jako odtwarzacz MP3.

Większość tytułów startowych to konwersje z innych platform. To dobra decyzja, łatwiej przecież sprzedać coś znanego i cenionego. Dwuwymiarowe gry nie odbiegają wykonaniem od swoich odpowiedników z GBA, poza polem widzenia, które musiało być dostosowane do nietypowego formatu wyświetlacza N-Gage. Również animacja nie jest czasem tak płynna jak na macierzystej platformie – patrz SONICN, wydany wcześniej na GBA pod tytułem SONIC ADVANCE. W tym tytule animacja nieznacznie przycina, przy czym absolutnie nie przeszkadza to w zabawie. Dźwięk też niekiedy jest marny, ale to już kwestia gry – głośniczek jest okej. Multiplayer może być realizowany za pomocą technologii Blootooth, ewentualnie za pośrednictwem połączenia GSM lub GPRS.

Jak przystało na wielozadaniową platformę, podczas gry można słuchać radia. Z MP3 nie da rady (w slocie jest albo gra, albo MMC z muzyką).

Różowa przyszłość?

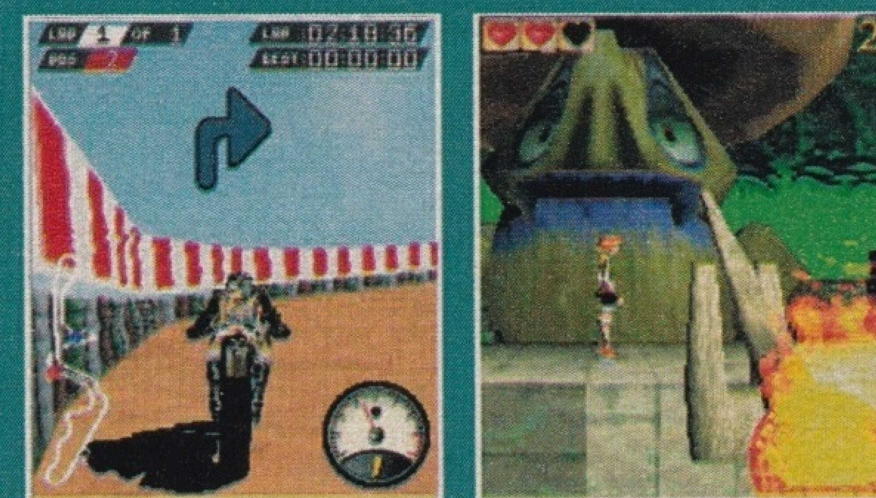
Czy N-Gage podbije rynek i serca graczy? Raczej tak, chociaż na razie do sprzętu trzeba podchodzić jak do niesamowicie odbajerowanego telefonu. Dwuwymiarowe gry, których wysyp zobaczysz przy premierze konsoli (około 20 tytułów), lepiej wypadają na GBA, choćby z powodu większego wyświetlacza. Co innego takie przeboje jak TOMB RAIDER, RED FACTION czy PANDEMONIUM – dla nich rzeczywiście warto mieć tę konsolkę. N-Gage jest pierwszym systemem przenośnym, który oferuje grafikę na poziomie pierwszego PlayStation. I to jest coś! Nie można też zapomnieć o N-Gage Arena, bezprzewodowym systemie rozgrywek on-line.

Mimo kilku mankamentów (cena ! ;-)), N-Gage jest wspaniałym gadżetem, łączącym funkcje telefonu komórkowego z wyżej półki z takimi rarytasami jak radio i MP3. Już to sprawia, że warto się nim zainteresować, szczególnie gdy rodzimi operatorzy zaczną oferować aparat w promocjach. Na razie cena ustalona na poziomie 1600-1700 złotych odstrasza przeciętnego polskiego gracza. Drogo, ale tylko jeśli patrzy się na N-Gage przez pryzmat rynku konsol. Bo trzeba zauważyć, że telefony komórkowe tej klasy często kosztują znacznie więcej.

N-Gage służył mi tydzień i choć oprogramowanie testowego egzemplarza nie było jeszcze ukończone, aparat działał bardzo stabilnie, a wbudowane narzędzia nie zawiodły ani razu. Niestety, finalne wersje gier nie były jeszcze dostępne, recenzje przeczytasz więc w następnym numerze. Jednak już teraz możesz wybrać się do salonu lub do sklepu, by samemu obadać zabawkę Nokii. Jej premiera miała miejsce 7. października.

Jeszcze w tym roku:

MLB SLAM! – baseball; **MOTOGP** – wyścigi motocyklowe; **PANDEMONIUM** – platformowa; **PUYO POP** – logiczna; **PUZZLE BOBBLE VS** – logiczna; **SONICN** – platformowa; **SUPER MONKEY BALL** – zręcznościowa; **TOMB RAIDER** – action-adventure; **TONY HAWK'S PRO SKATER** – skateboarding; **VIRTUA TENNIS** – tennis; **RED FACTION** – FPP; **TAITO MEMORIES** – zestaw klasyki; **RAYMAN 3** – platformowa; **TOM CLANCY'S SPLINTER CELL** – platformo-skradankowa; **GEKIDO** – bijatyka; **MARCEL DESAILLY PRO SOCCER** – piłka nożna; **PATHWAY TO GLORY** – stategiczna; **SEGA RALLY** – wyścigi; **TOM CLANCY'S GHOST RECON** – taktyczna



NOKIA N-GAGE

Wymiary:	**133,7 x 69,7 x 20,2 mm**
Odtwarza:	**MP3, AAC, WAV, MIDI**
Inne dane:	**telefon GSM 900/1800/1900; 3.4 MB pamięci wewnętrznej; podświetany, kolorowy wyświetlacz o wysokim kontraście; wbudowany głośnik; złącze USB; Bluetooth; WAP przez GSM, GPRS i HSCSD; klient e-mail; przeglądarka plików graficznych; radio; odtwarzacz MP3; notes; kalendarz; przeglądarka XHTML; Java i inne**



Tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz; Zdjęcia: Nokia (i Fantazyoosh)

Małe autka – dużo zabawy



Najmniejsze na świecie zdalnie sterowane autka przybyły do nas prosto z Japonii. Sprzedają się świetnie!

Czy tego już czasem nie było? Owszem, zdalnie sterowane zabawki to pomysł nie najnowszy. Jednak dzięki wszechobecnej miniaturyzacji, kierowane przez radio autka przeżywają właśnie swoją drugą młodość.

Samochodziki RC MicroSizers są niewiele większe od pudełka zapałek i ważą około 20 g. Dzięki małym gabarytom bawić można się nimi praktycznie wszędzie – na biurku, kuchennym stole czy pod szkolną ławką ;-).

W zestawie, oprócz autka (do samodzielnego montażu – bez paniki, to kwesta minut), otrzymujesz zdalny kontroler zintegrowany z ładowarką. Akumulator MicroSizera ładuje się około 45 sekund i wystarczy na 5 minut zabawy. Niewiele, ale do rozegrania wyścigu wystarczy w zupełności. Autka rozwijają prędkość 5-6 kmph, co pozwala im „dotrzymać kroku" dorosłemu człowiekowi. Są solidnie wykonane, nie rozsypią się po pierwszym „gongu" – szaleć można więc beztrosko.

Choć samotna zabawa MicroSizerem dostarcza sporo frajdy, to dopiero w konfrontacji z innym zawodnikiem jazda nabiera rumieńców. Wyścigi można prowadzić praktycznie wszędzie (no, może piaskownica odpada), auta dobrze radzą sobie na różnych rodzajach nawierzchni. Do ustawienia toru możesz użyć wszystkiego, co znajduje się w zasięgu ręki – książek, pudełek, płyt i innych drobiazgów. Zapaleńcy mogą pokusić się o zbudowanie profesjonalnego toru – poradniki i schematy dostępne są w Sieci, m.in. na polskiej stronie MicoSizers: **www.microsizers.pl**

Ktoś powie, że to zabawa dla dzieci. I jest to absolutna prawda, jeśli wziąć pod uwagę, że wszyscy mężczyźni to duże dzieci :-). Serio, zabawa potrafi wciągnąć niesamowicie, a możliwości tunningu samochodzików są nie mniej interesujące niż sama jazda.



Dane techniczne

- Wymiary autka: 55 x 35 x 20 mm
- Waga: 20 g
- Silnik: MicroSnap 2.2 (22 000 RPM)
- Przekładnia: podstawowa 1.9 86
- Zawieszenie: PivotPoint Standard 50% twardości
- Ogumienie: średnio twarde 12/13 mm
- Ładowarka: zintegrowana w pilocie
- Zasilanie pilota: 2 baterie AA
- Zasilanie autka: akumulatorek Ni-Ca 1.2 volt 50 mAh
- Cena: 159-219 zł

Dla spragnionych nowych wrażeń producent przygotował całą gamę silników do samodzielnego montażu, które pompują w MicoSizera dodatkową moc. Najpotężniejszy model – MicroSnap 3.0 – osiąga 30 tysięcy obrotów na minutę! Oprócz mocniejszych silników, dokupić można również nowe opony i zawieszenie (w wersjach soft, medium oraz hard), wymienić przekładnie (standard, off road i racing), zamontować prawdziwe alufelgi, a nawet oświetlenie! Miłośnicy tunningu w przerwach między wyścigami z radością oddadzą się dopieszczaniu swoich autek. O ile zmiana opon trwa minutkę, to montaż felg jest już zabawą na dłuższą chwilę. A jeśli znudzi ci się dane auto, wystarczy kupić nową karoserię, gdyż podwozie każdego modelu jest identyczne.



Wszystkie modele powstały na licencjach znanych marek – każde autko wiernie oddaje swój pierwowzór, może poza zachwianymi proporcjami. Najnowszy model dostępny na polskim rynku, VW New Beetle w wersji Racing Set, prezentuje się naprawdę nieźle, wykorzystuje technologię 2Speed, dającą większą kontrolę nad prędkością auta i ma fabrycznie zainstalowany mocny silnik 2.6. Dostępne są również m.in. Mitsubishi Lancer Evolution, Honda S2000, Subaru Impreza, Nissan Skyline, Toyota Celica i inne. Wybór jest naprawdę spory.

Nie ukrywam, gadżet naprawdę przypadł mi do gustu, choć zdaję sobie sprawę, że cena może zabić ćwieka niejednemu z czytelników. Autka kosztują od 159 złotych za podstawowy zestaw Basic Set z przezroczystą karoserią do 259 złotych za limitowaną edycję Auto Modellista. Za Racing Set trzeba zapłacić 219 PLN. Jeżeli jednak kręcą cię tego typu gadżety i masz chętnego do wyścigów kolegę, to zainwestowane pieniążki zwrócą się w formie bezbłędnej zabawy. Dla zainteresowanych mamy niespodziankę – **_5 ZESTAWÓW VW NEW BEETLE DO WYGRANIA JUŻ TERAZ!_**

▪▪▪ **Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz**

CD-R Hawk





- parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- doskonałe wyważenie
- 56 i 48-krotna prędkość nagrywania

Wypali ? Na Pewno !

Teraz

Hawk DVD-R!
Wypalisz **4.7GB**

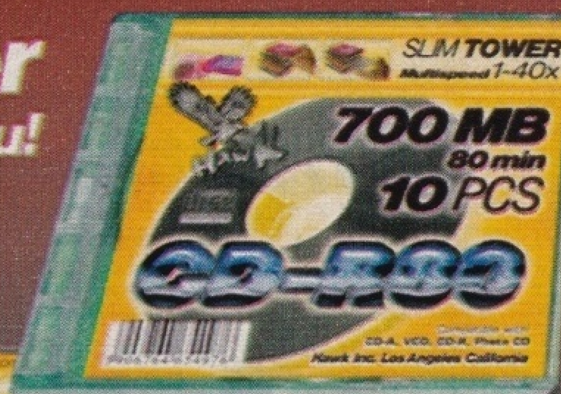


DVD-R x1



DVD-R x2

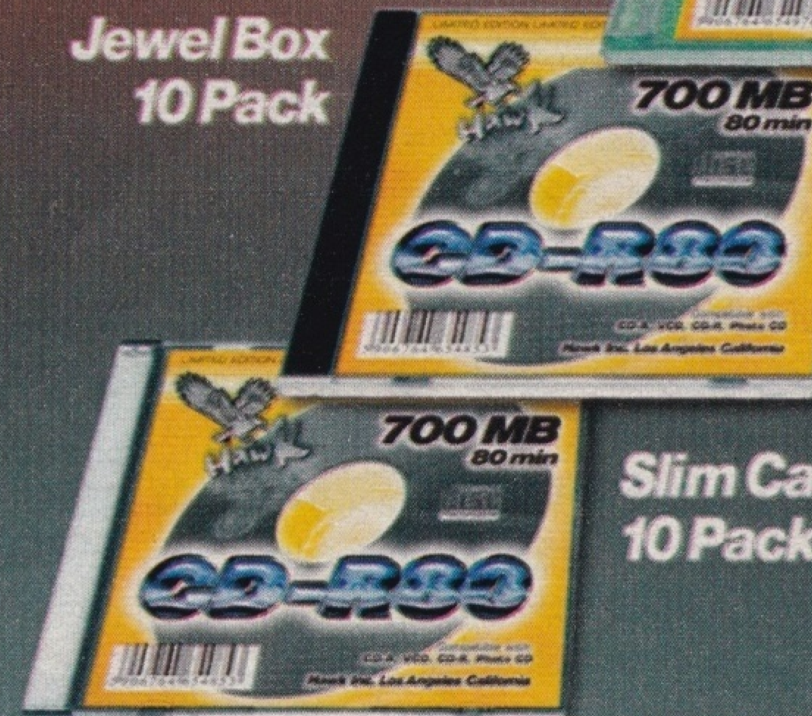
Slim Tower
10 PCS Nowość na rynku!



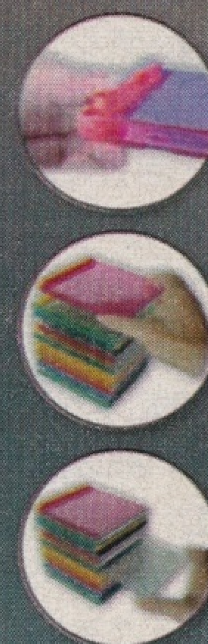
Dyskietki
10 PCS



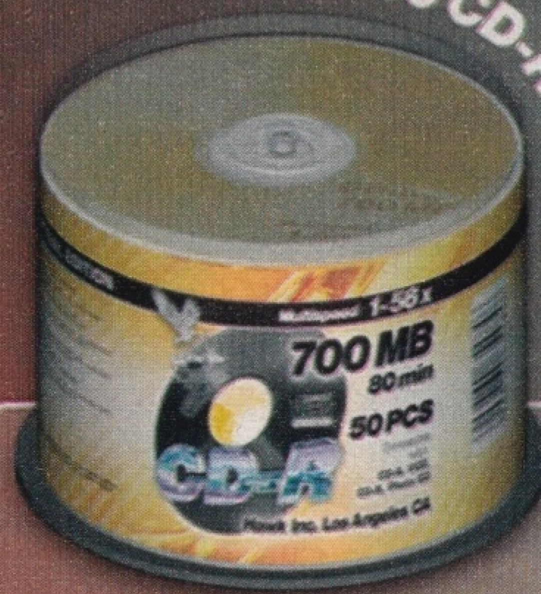
Jewel Box
10 Pack



Slim Case
10 Pack



Cake 50 CD-R



Cake 25 CD-R



Cake 10 CD-R



Multispeed 1-56x

CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność	700 Mb +0,1
Czas nagrywania	80 min
Średnica dysku	120 mm ±0,1
Średnica otworu	15 mm
Grubość	1,2 mm
Średnica powierzchni nagrywania	44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa	srebro
Warstwa ochronna	lakier pochłaniający prom. UV
Procent odbicia	>65%

DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność	4,7 Gb
Czas nagrywania	120 min
Prędkość nagrywania	x1, x2
Zgodne ze spec.	DVD-R 2.0
Długość fali prom. lasera	650 nm
Średnica dysku	120 mm +0,1
Średnica otworu	15 mm
Grubość	1,2 mm +0,3/ -0,06 mm
Format nagrywania:	Data (DVD-ROM), Video (DVD-Video), Audio (DVD-Audio)
Średnica powierzchni nagrywania	48mm 116 + 0,05 mm
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa	srebro
Warstwa ochronna	lakier pochłaniający promieniowanie UV
Procent odbicia	45-85%
Żywotność	100 lat
Kompatybilność	Pioneer, Toshiba, Sony, Teac i inne nagrywarki DVD-R/RW

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk" tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10[00]-18[00]
dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa,
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

HULK



Od 13 listopada na DVD i Video

Radio internetowe

SHOUTcast: zagraj tak, jak lubią!

Sieciowe rozgłośnie mają się coraz lepiej – nic dziwnego, skoro korzystanie z nich jest takie proste!

Wirtualne rozgłośnie stają się coraz bardziej popularne i choć na razie nie mają szans zagrozić tradycyjnym stacjom, to w przyszłości sytuacja ta może ulec zmianie. Wystarczy sprawdzić liczbę słuchaczy najpopularniejszych internetowych rozgłośni. Producenci sprzętu RTV również wyczuli lukę i nieśmiało wypuszczają na rynek „internetowe wieże", dzięki którym nie trzeba już eksploatować kompa, aby posłuchać ulubionej wirtualnej stacji. Idzie nowe. Powolutku, ale idzie.

Wirtualny eter jest jak Dziki Zachód. Tu każdy może niemal natychmiast uruchomić własne radio, bez jakichkolwiek koncesji, opłat i uregulowań prawnych. Lubisz buddyjskie mantry i chcesz zarazić innych swoją szajbą? Afrykański black metal? Peruwiańskie disco? Chcesz ogłosić parę wywrotowych tez? A może po prostu chcesz pobawić się w DJ'a i puszczać muzykę dla przyjaciół? Żaden problem, dzisiaj uruchomienie własnej stacji to kwestia kilkunastu minut.

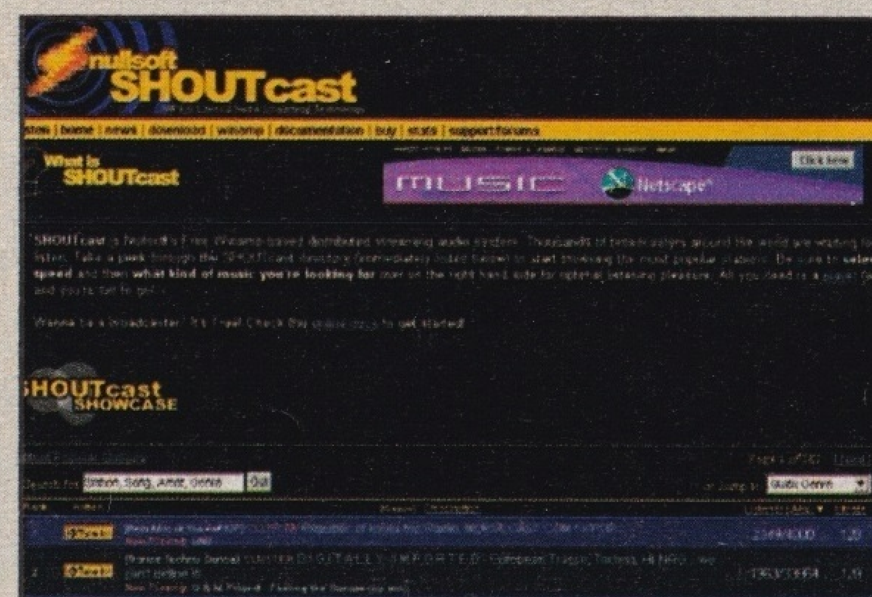
Shout... – co?

SHOUTcast (www.shoutcast.com) to witryna skupiająca słuchaczy oraz DJ'ów stacji internetowych. Jednocześnie SHOUTcast jest najpopularniejszym systemem internetowym pozwalającym w prosty sposób uruchomić własną, niekomercyjną stację. Na początek warto przeczytać materiały zgromadzone na stronie, wiele informacji może okazać się pomocnych przy prowadzeniu własnych audycji. Warto również dowiedzieć się więcej o SHOUTcast. Strona oferuje ogromną bazę wirtualnych stacji radiowych – każda działająca rozgłośnia jest automatycznie do niej dodawana, jeśli naturalnie właściciel stacji wyrazi na to zgodę (a dlaczego by nie?:-)).

Konfiguracja

Okej, dość smęcenia. Aby zostać młodym radiowcem potrzebujesz trzech rzeczy: SHOUTcast DNAS, czyli programu służącego do postawienia serwera radiowego, SHOUTcast Source DSP Plug-in, czyli wtyczki do WinAmpa pozwalającej na nadawanie programu i komunikacji z serwerem, oraz WinAmpa (którego pewnie już masz) w wersji 2.xx (WinAmp 3 nie jest obsługiwany przez system SHOUTcast, być może już wkrótce to się zmieni).

Potrzebny soft możesz pobrać z sekcji Download. Masz wszystko? No to zaczynamy. Instalacja oprogramowania nie ma prawa przysporzyć problemów, więc przejdę do rzeczy. Na początek pobawmy się serwerem. Po jego odpaleniu ujrzysz nieciekawe, szare okienko. To konsola serwera, w której przewijają się komunikaty dotyczące działania twojej stacji. Trzeba nadmienić, że serwer radiowy może być postawiony na innym komputerze (najlepiej o większej przepustowości upload połączenia) – wtedy należy

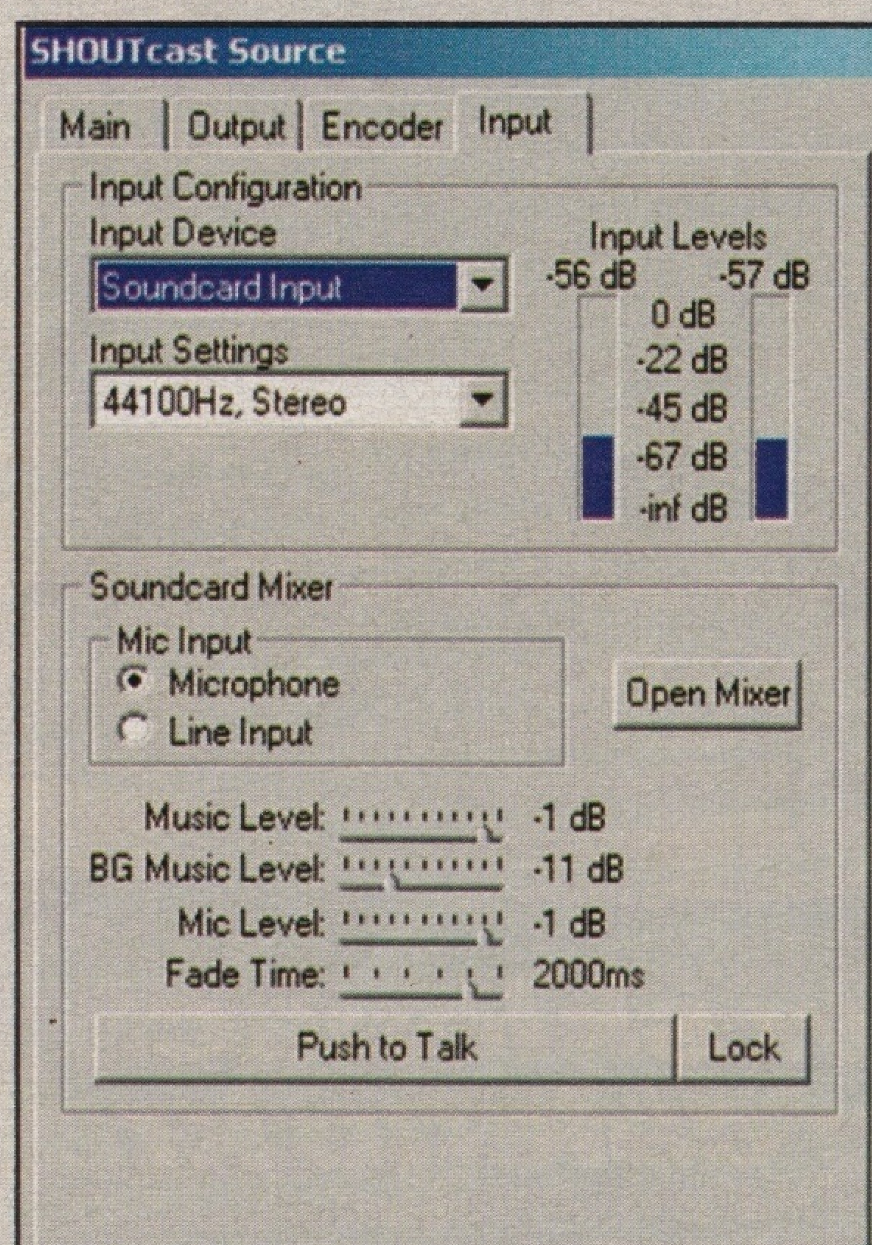


Zanim zaczniesz bawić się w domorosłego DJ'a, odwiedź stronę www.shoutcast.com

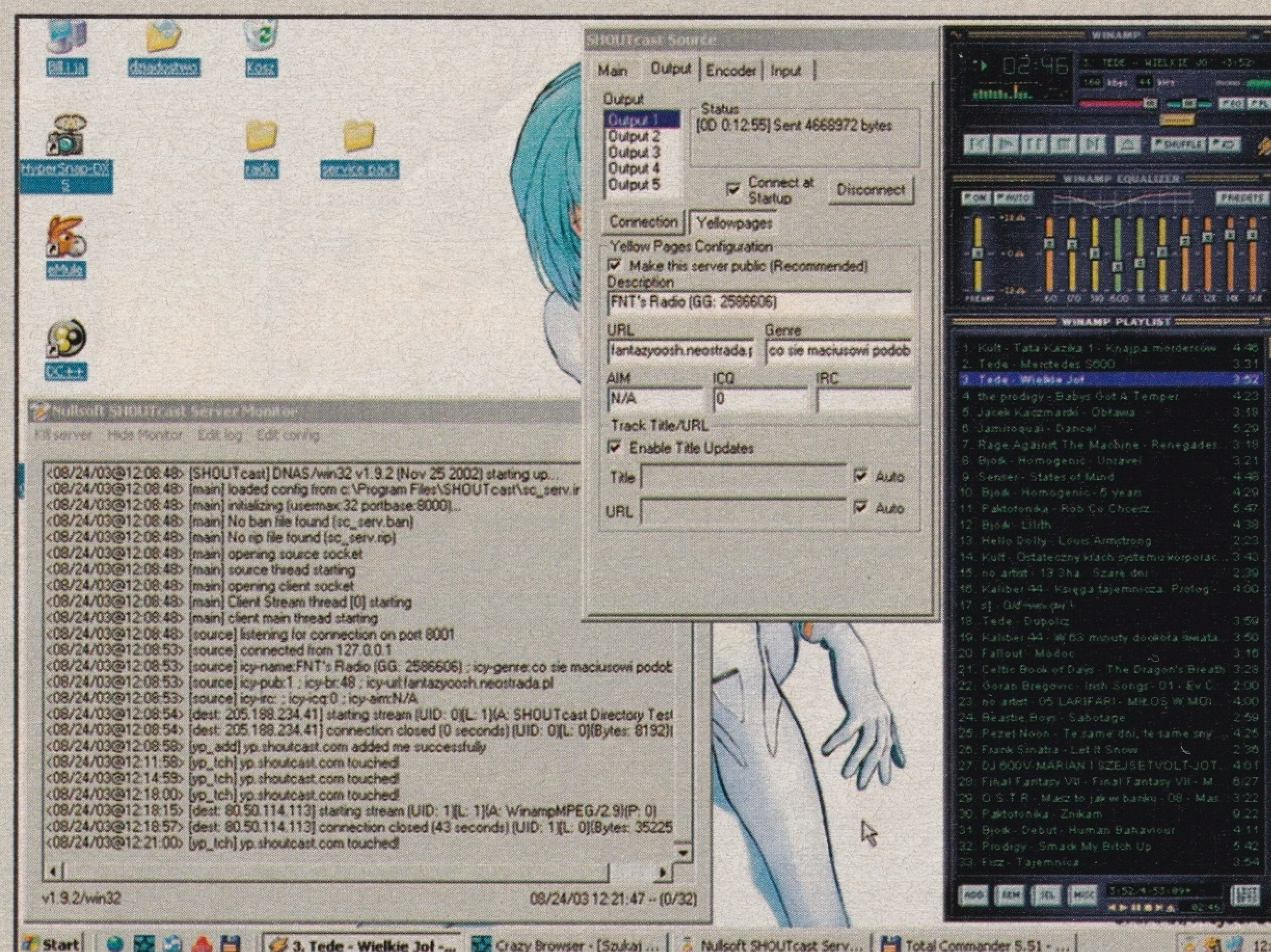
tylko podać adres IP serwera w plug-inie DSP (którym zajmiemy się za chwilę). Spokojnie można jednak odpalić serwer na twojej domowej maszynie.

Na początek przykra sprawa. Musisz ograniczyć maksymalną liczbę słuchaczy, do której może dotrzeć twój program. To konieczne z uwagi na określoną przepustowość twojego połączenia. Przykładowo: jeśli twoje połączenie pozwala na upload rzędu 128 kBps (np. Neostrada+) i chcesz nadawać sygnał o jakości 32 kBps, to musisz ograniczyć obsługiwaną liczbę słuchaczy do 4. Dlaczego? 4 x 32 = 128 [kBps] – rachunek jest prosty, choć trochę mało optymistyczny. Zapewniam jednak, że na początek wystarczy, a jeśli zdobędziesz małe grono wiernych fanów, możesz zainteresować się połączeniem oferującym większy upload. Może tatuś dysponuje w pracy szybkim łączem i udałoby się po cichutku postawić serwer, by później móc spokojnie nadawać z domowego zacisza? Nic nie sugeruję :-)

Do rzeczy. W okienku serwera klikasz na „Edit config", po czym zmieniasz wartość pierwszej napotkanej zmiennej, czyli MaxUser. Następnie zapisujesz zmiany i restartujesz serwer. Proste.



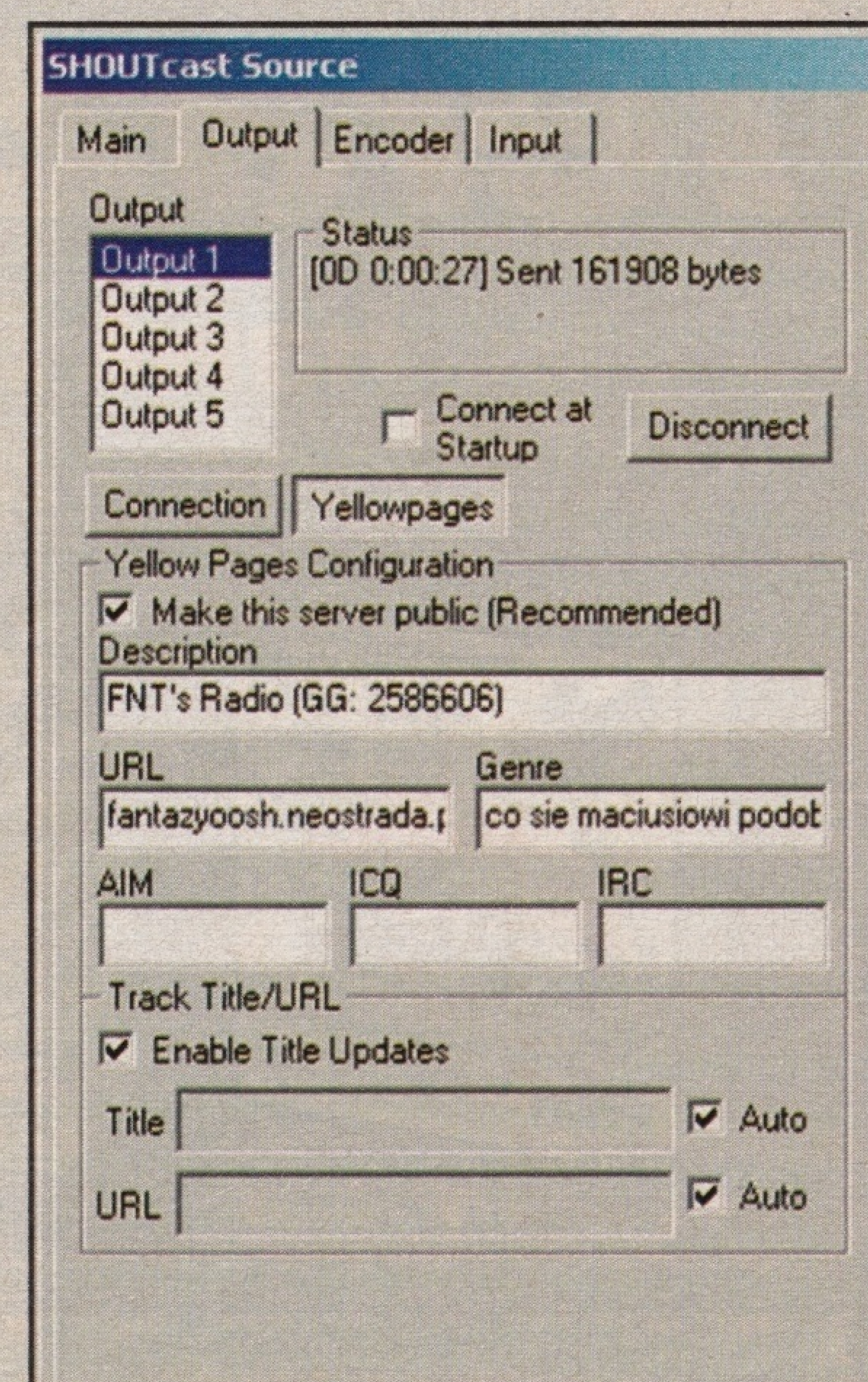
Jeśli chcesz czytać w radiu wiadomości i prognozę pogody, przyda się sprawdzić te ustawienia



Granie na ekranie: tak wygląda twoja prywatna radiostacja zbudowana na bazie domowego PC. Słuchacze powinni też być zadowoleni z doboru wykonawców – Kaczmarski, Bregovic oraz Kaliber 44

Pora na konfigurację plug-inu DSP, który pozwoli nadawać muzykę przy wykorzystaniu WinAmpa. DSP instaluje się do katalogu plug-ins WinAmpa. Teraz odpalasz WinAmpa, wchodzisz do Options –> Preferences, wskazujesz DSP/Effects i wybierasz „Nullsoft SHOUTcast Source DSP". Jak widzisz, plug-in jest już aktywny, czas dostosować go do twoich potrzeb.

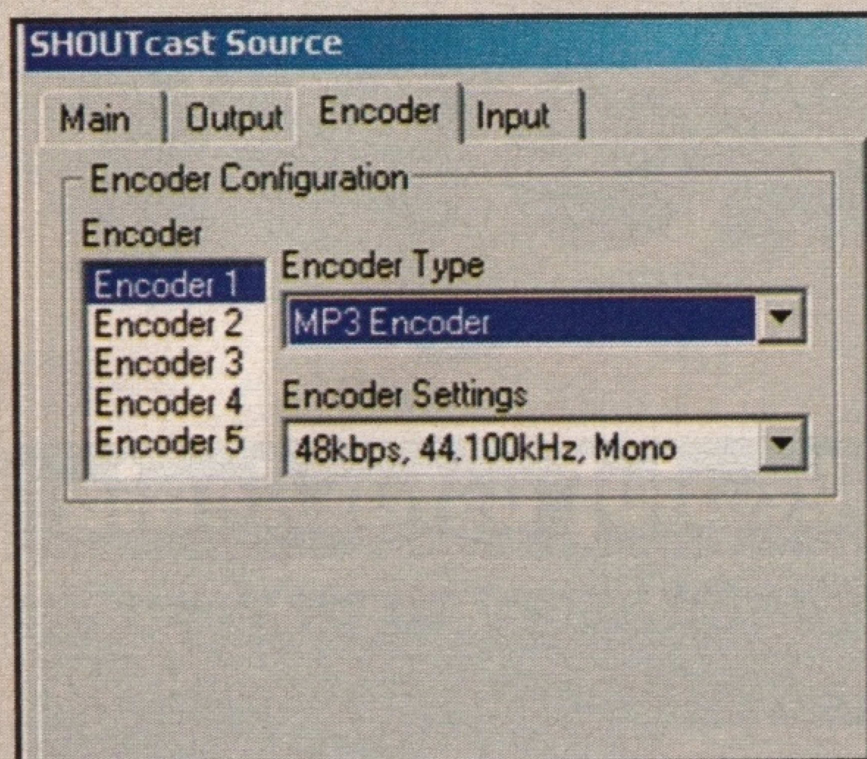
Zatem od początku: w zakładce Main nie ma nic ważnego – jedynie informacje o połączeniu i natężeniu dźwięku. W zakładce Output znajdziesz informacje o ilości przesłanych danych i czasie nadawania, możesz też skonfigurować parametry połączenia plug-ina z serwerem. Jeśli jednak serwer jest postawiony na twojej maszynie, to nie zawracaj sobie głowy – wszystko jest idealnie dopasowane. Ciekawe możliwości pojawią się, gdy wybierzesz opcję Yellowpages. Możesz tu wpisać nazwę swojej stacji, adres strony domowej, krótki opis profilu radia i swoje numery używanych komunikatorów internetowych (numer Gadu-Gadu najlepiej podać tuż obok nazwy stacji). Kolejna zakładka to Encoder. Opcja, która cię interesuje, to określenie jakości sygnału, który będzie odbierał słuchacz. Wartość bitrate, którą należy wybrać, wiąże się ściśle z ustaloną ilością słuchaczy i możliwością uploadu twojego połączenia. Prawdopodobie będziesz zmuszony pójść na ostry kompromis i zdecydować się na bitrate z zakresy 32-56 kBps (dla porównania – typowy plik MP3 jest kodowany w bitrate 128 kBps). Jakość dźwięku u słuchacza będzie dość marna, ale to w końcu radio, a nie opera. Ostatnia zakładka, Input, pozwala kontrolować ustawienia audio systemu Windows. Jeśli nie zamierzasz używać mikrofonu, nie musisz niczego ruszać, ale jeżeli masz potrzebę nawijania w eter, to musisz z listy Input Device wybrać Soundcard Input. Teraz określasz, do którego wejścia na karcie dźwiękowej podłączony jest twój mikrofon (Microphone lub Line Input). Poniżej znajdują się opcje służące do ustawienia poziomu sygnału



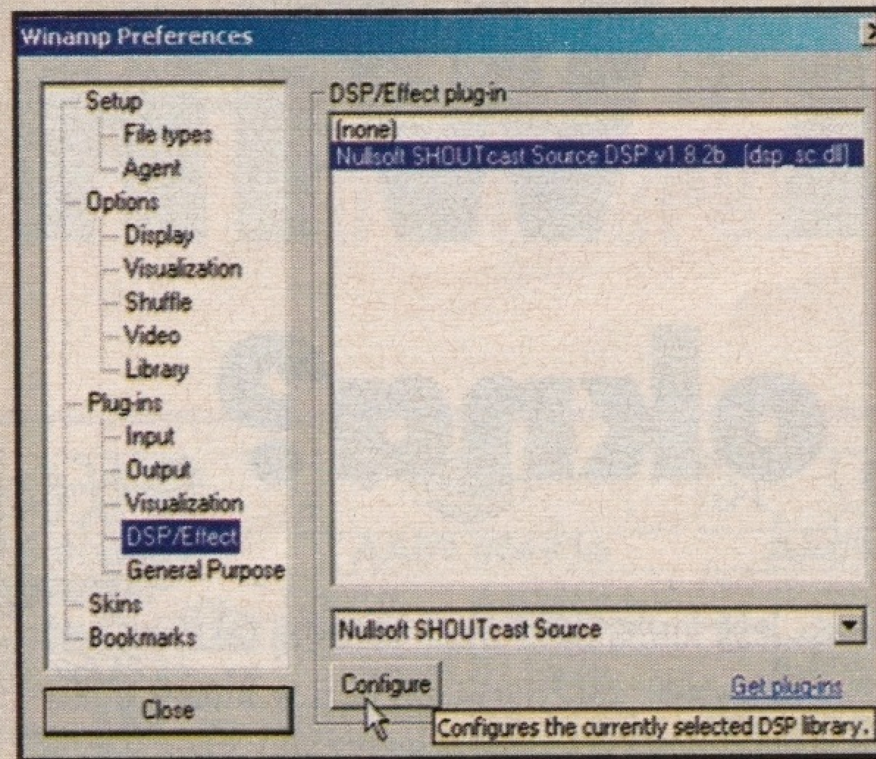
Yellow Pages, czyli najważniejsze informacje o twojej stacji internetowej

przekazywanego z mikrofonu, głośności tła muzycznego itd. Przyciski Push to Talk lub Lock wciskasz, kiedy chcesz powiedzieć coś do mikrofonu. Muzyka zostaje wtedy płynnie wyciszona i nie zagłusza twojego głosu. Na koniec kliknij Open Mixer – pojawi się standardowy windowsowy mixer. Upewnij się, że w ustawieniach odtwarzania nie zostały wyciszone źródła dźwięku, z których będziesz korzystał, uwagę zwróć szczególnie na Mikrofon. W ustawieniach odtwarzania musisz natomiast zaznaczyć opcję nagrywania sygnału płynącego z mikrofonu. To wszystko – teraz możesz zacząć nadawać!

Tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz



■ Sieciowa radiostacja to nie sala operowa! Jakość dźwięku nie powinna jednak odstraszać słuchacza...



■ Do odtwarzania muzyki doskonale nada się dobrze wszystkim znany WinAmp

DJ spin that shit!

Tu sprawa jest już prosta. Tworzysz playlistę z ulubionych MP3 i klikasz Connect w zakładce Output plug-inu DSP. Pamiętaj, by w tym czasie działał serwer – bez niego całe radio leży i kwiczy.

Okej, ale jak znaleźć pierwszego słuchacza? Tu z pomocą przychodzą ci przyjaciele i znajomi oraz nieocenione komunikatory internetowe z GG na czele. Dobrze jest ustawić w statusie GG adres twojej stacji – będzie on widoczny dla każdego, kto ma cię na swojej liście kontaktów. Teraz wystarczy, że „ofiara" skopiuje sobie adres i wklei go do WinAmpa, korzystając ze skrótu klawiszowego Ctrl+L. Adres twojej stacji to numerek IP twojej maszyny plus numer portu dodany po dwukropku (domyślnie: 8000) – np. 213.192.81.106:8000. Jeśli nie znasz swojego adresu IP, zerknij tutaj – www.whatismyip.com. I wszystko jasne :-). Sprawa się komplikuje, jeśli masz zmienny adres IP – podawanie słuchaczom co chwila nowego adresu jest niewygodne, ale i na to jest metoda. Uruchom swoją stację, wejdź na www.shoutcast.com, korzystając z jej nazwy odszukaj swoją stację w wyszukiwarce i skopiuj wypluty przez przeglądarkę link – teraz, niezależnie od aktualnego IP, pod tym adresem znajdziesz bezpośredni link do swojej stacji – wystarczy kliknąć.

Na początku całość może szwankować. Dźwięk może się rwać, mikrofon generować szumy i okropnie zniekształcać głos, a muzyka nie być dostatecznie głośna. Najlepiej poproś o pomoc któregoś z internetowych znajomych – niech na bieżąco informuje cię o jakości odbieranego dźwięku. Pamiętaj tylko, by rwący się dźwięk nie był spowodowany niewydolnością jego połączenia. Koniecznie wyłącz programy wymieniające z Siecią duże ilości danych, w szczególności wszelki soft P2P typu Direct Connect czy eMule. Jeśli dźwięk nadal się rwie, zmniejsz wartość bitrate lub ogranicz liczbę obsługiwanych słuchaczy. Jeśli chodzi o tragiczny dźwięk z mikrofonu, to pomaga stary gadżet – pończocha naciągnięta na kawałek drutu. Tak spreparowana membrana doskonale tłumi nadmiar powietrza wydmuchiwanego w stronę mikrofonu. Jeśli muzyka jest za cicha bądź za głośna, warto pogrzebać w systemowych ustawieniach audio. I nie poddawaj się, to wszystko kwestia odpowiedniego dobrania ustawień.

Jak zdobywać słuchaczy... Oprócz wspomnianych już metod, można spreparować drobne bannery na strony przyjaciół. Możesz też wrzucić informację o własnej stacji na ulubione forum, czat czy IRC'a. Uważaj jednak, bo niektórzy internauci są niesamowicie uczuleni na wszelkie formy promocji. Delikatnie zatem...

Graj!

Cóż, na koniec... Nie urywaj kawałków, nie nadużywaj mikrofonu, staraj się, aby twoje radio działało regularnie, w określonych godzinach, np. codziennie w godzinach 21-23, kiedy przed monitorami zasiada najwięcej osób. Jeśli chcesz urozmaicić swoje audycje, spreparuj sobie krótki, fikuśny dżingiel, czyli charakterystyczny dla twojej stacji przerywnik dźwiękowy. Nie obawiaj się mikrofonu – na początku własny głos wydaje się bardzo dziwny, ale idzie się przyzwyczaić – sprawdziłem :-). Prowadzenie internetowych audycji pozwala oswoić się z tremą (szczególnie jeśli słucha cię większe grono osób) i nabrać studyjnej ogłady – świetny trening dla tych, którzy marzą o karierze radiowego czy nawet telewizyjnego prezentera. Dziel się swoimi zainteresowaniami i baw się dobrze. Howgh!

Warto o tym wiedzieć...

● Zgodnie z obowiązującym prawem, publiczne rozpowszechnianie utworów muzycznych (czyli, niestety, też poprzez radio internetowe) wymaga uiszczenia odpowiednich opłat na rzecz organizacji zrzeszających twórców i wykonawców.

● Przepisy nie traktują w żaden specjalny sposób amatorów bawiących się w radio bez żadnych zysków.

● Ciekawym sposobem na zdobywanie legalnych utworów może być kontakt z początkującymi twórcami. Wystarczy poszukać w Sieci wykonawców, którzy zaczynają swoją karierę. Bardzo często grają oni niezłą muzykę i chętnie udostępnią ją w zamian za info o ich działalności.

● Nadawanie pirackich nagrań traktowane jest jak zwyczajne przestępstwo. Co prawda mało prawdopodobne jest, aby ktoryś ze słuchających twojej stacji doniósł o tym policji, ale gdy twoje radio zwiększy swój zasięg, musisz być czujny.

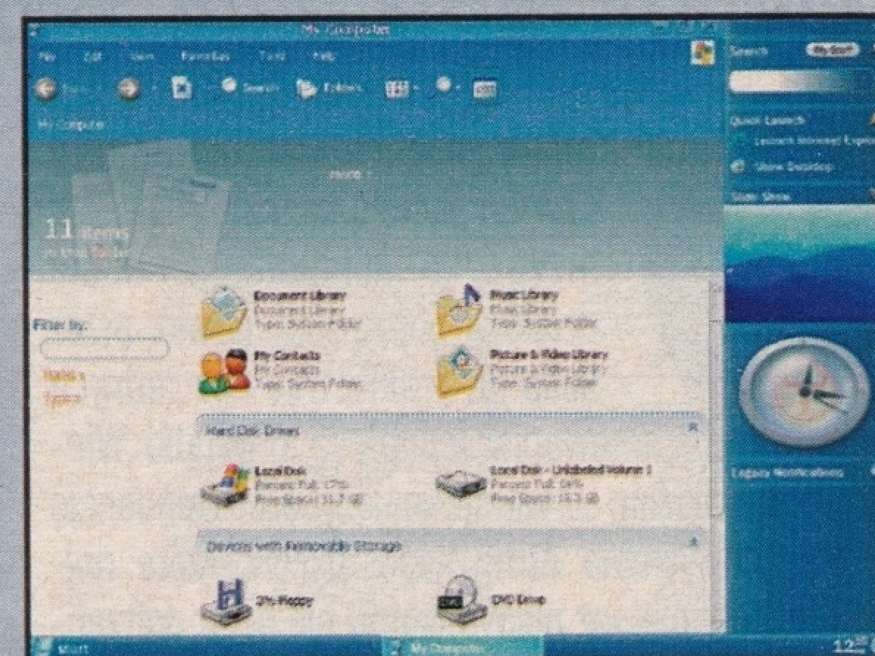
● Nie przesadzaj z reklamą swojej działalności, zwłaszcza gdy twe radyjko nie może na raz obsłużyć zbyt wielu gości – to najlepszy sposób na zniechęcenie słuchaczy.

● JAK TO DZIAŁA?
Jeśli chcesz posłuchać radiostacji autora tego tekstu – zapraszam w godzinach wieczornych (ale raczej nieregularnie :-)). Znajdziesz tu trochę muzyki z gier, rap, czasem jakiś jazz, rockowe standardy, irlandzki folk, czasem jakieś melodyjne pitu-pitu i ogólnie wszystko, co w danej chwili mi się podoba :-). Adres radia znajdziesz (jeśli akurat nadaje!) pod linkiem: http://www.shoutcast.com/directory/?s=FNT&numresult=5

Longhorn co po Windows XP?

Nowe okienka mają być bezpieczniejsze, ale raczej nie zmienią swojego wyglądu. Przynajmniej nie w najbliższym czasie

Zaprojektowanie nowego systemu operacyjnego nie należy do rzeczy łatwych. Zazwyczaj potrzeba długich badań i testów, żeby wyprodukować funkcjonalny i przyjazny użytkownikowi produkt. Microsoft na przykład wydaje rocznie ponad 5 miliardów dolarów na prace nad nowymi projektami. W tej kwocie mieszczą się również niemałe fundusze na przygotowanie następcy Windows XP, oznaczonego kodową nazwą Longhorn. Czego można się spodziewać po nowych Okienkach? Oto kilka najważniejszych informacji i najświeższych plotek o przyszłym produkcie giganta z Redmont.



Rewolucja w plikach

Najbardziej rewolucyjną nowością opracowaną w laboratoriach Microsoftu ma być nowy, ujednolicony system plików o nazwie OFS – Object File System. Najważniejszą innowacją w rozmieszczeniu danych na dysku będzie to, że system zapamięta nie tylko położenie danych, ale również zachodzące między nimi relacje. W praktyce oznacza to szybszy dostęp do różnego rodzaju danych. Na przykład, podczas pracy nad jakimś projektem wszystkie pliki z nim związane – dokumenty Word, pliki graficzne, a nawet e-maile – będzie można połączyć w jedną bazę danych. Pomysł takiego indeksowania plików nie jest nowy. Pojawił się już 10 lat temu podczas prac nad pierwszą wersją Windows NT. Nie wiedzieć czemu, wtedy został zarzucony i dopiero teraz wrócono do niego w ramach projektowania nowej wersji SQL Serwera (serwera baz danych).

Bezpieczeństwo

Bill Gates stawia na bezpieczeństwo. Nowe Okienka mają realizować koncepcję bezpiecznego użytkowania komputera (ang. Trustwothy Computing). W założeniach projekt przedstawia się bardzo interesująco. Podstawą bezpieczeństwa ma być technologia oznaczona do niedawna kodową nazwą Palladium. Nazwa ta jest dość intrygująca, ponieważ Palladium to posąg bogini Ateny, która miała ochronić mityczną Troję przed zagładą – niestety, nieskutecznie. Na szczęście spece od marketingu w Microsofcie dość szybko się zreflektowali i od niedawna Palladium nazywa się NGSCB (Next-Generation Secure Computing Base).



Nazwa jednak nie jest tu najważniejsza. To, co nas interesuje, to innowacje jeśli chodzi o ochronę danych, a tych jest tutaj niemało. Przede wszystkim należy wymienić opracowywaną (do projektu przyłączył się Intel oraz AMD) technologię sprzętowego wspomagania kodowania danych. NGSCB ma skutecznie zabezpieczyć przed wirusami i spamem przez blokowanie nieautoryzowanych programów czy też filtrowanie informacji, zanim dostaną się do skrzynki pocztowej. Również wysłana wiadomość będzie mogła trafić jedynie do wybranego przez ciebie odbiorcy, bo nikt inny nie będzie w stanie jej rozszyfrować.

Inna ciekawa funkcja opracowywana w ramach NGSCB to „Digital Rights Management" (cyfrowe zarządzanie prawami autorskimi). Dzięki niej będzie możliwe zrobienie kopii zapasowej kupionej płyty, a wydawcy nie będą musieli wybierać między wypuszczeniem niezabezpieczonego produktu lub zabezpieczonego tak, że zrobienie kopii byłoby niemożliwe. Jest jednak i druga strona medalu. Dzięki tej technologii wydawcy będą mogli nakładać różnorakie ograniczenia na sprzedawane pliki. Na przykład raz obejrzany film nie będzie mógł być wyświetlony ponownie.

Dla oka i ucha

Z oficjalnych doniesień i niepotwierdzonych przecieków można wywnioskować, że głównym celem, jaki postawili sobie projektanci nowego systemu, jest rozszerzenie możliwości multimedialnych. Trzonem nowych multimediów ma być nowa wersja znanego Windows Media Playera wyposażona w narzędzia do wypalania płyt DVD oraz zaawansowane możliwości edycji obrazu i dźwięku.

A jak to wszystko będzie wyglądać, czyli co z nowym interfejsem użytkownika? Na razie to wielka zagadka. Pierwsze wersje beta Longhorna, które systematycznie „przeciekają" do Sieci, nie różnią się zbytnio od XP. Z zapowiedzi wiadomo, że nowy Windows będzie wymagał zaawansowanej karty 3D. Można spodziewać się przezroczystych okien, nowych efektów animacyjnych, lepszej jakości anti-aliasing, który pozwoli na wyświetlanie ostrzejszych i wyraźniejszych obrazów, w tym przede wszystkim tekstów. Czy nowy interfejs będzie trójwymiarowy? Raczej nie. Na takie fajerwerki trzeba będzie poczekać aż do czasu pojawienia się następcy Longhorna, który zapowiadany jest na rok 2006.

Tekst: Alexander Winciorek

Reanimacja Windows

jak przeinstalować okna?

Windows ma swoje zalety, ale i sporo wad. Najpoważniejszym minusem jest konieczność reinstalacji systemu, wymuszona jego złym działaniem...

Oczywiście reinstalacja nie jest czymś koniecznym. Znane są przypadki komputerów, które działają poprawnie nawet przez kilka lat praktycznie bez żadnych zmian w oprogramowaniu. Jednak są to wyjątki. Windowsy, niezależnie od wersji, mają bowiem tendencję do przechowywania dużej ilości plików, które najprawdopodobniej już nigdy nikomu nie będą potrzebne. Najprościej sprawdzić to, porównując wielkość katalogu Windows świeżo po instalacji, z wielkością systemu działającego już od jakiegoś czasu. Różnica jest ogromna i sięga kilkuset megabajtów.

Skąd system bierze te śmieci? Zazwyczaj dostarczasz mu je sam. Każdy zainstalowany program, urządzenie czy odwiedzona strona internetowa to dodatkowe obciążenie Windowsa. Nawet mimo stosowania deinstalatorów zawsze gdzieś zostają różnego rodzaju pliki oraz wpisy w rejestrze. Tak spasiony system coraz dłużej się uruchamia, wolniej działa i częściej się zawiesza. Pozostaje jedynie zainstalować go od nowa i mieć spokój na jakiś czas.

na początek

Przed rozpoczęciem reinstalacji warto zastanowić się, co będzie potrzebne przy uruchamianiu systemu. Podstawą oczywiście są płyty z systemem i używanym oprogramowaniem. Jeśli dysponujesz pojemnym twardym dyskiem, warto zgrać na niego wersje instalacyjne, co przyspieszy znacznie proces instalacji. Drugim istotnym elementem są sterowniki. Zastanów się, które z elementów twojego komputera wymagają ich instalacji i zgromadź odpowiednie płytki. Jeśli czegoś brakuje (lub sterowniki są za stare), może okazać się, że to ostatnia szansa na ściągnięcie odpowiednich plików z Internetu – później odkryjesz, że brakuje ci właśnie plików koniecznych do odpalenia modemu, przez który łączysz się z Netem. Przygotuj także dyskietkę startową, przyda się podczas instalacji. W Windows 9X poprzez **Start** > **Ustawienia** > **Panel sterowania** > **Dodaj/Usuń programy** > **Dysk startowy**. W Windows XP w **Mój komputer** kliknij prawym przyciskiem myszy na ikonce stacji dysków, wybierz **Formatuj**, a w **Opcjach formatowania** zaznacz **Utwórz dysk startowy formatu MS-DOS**.

Kiedy zbierzesz wszystkie potrzebne płyty, pozostaje zastanowić się nad sformatowaniem partycji systemowej. Jeśli masz tylko jedną partycję bądź na partycji masz bardzo dużo danych, których nie możesz nigdzie przegrać, pozostań przy usunięciu systemu. Jeśli natomiast możesz sobie pozwolić na luksus skasowania wszystkich danych z pierwszego dysku, zrób to! Instalacja na czystym dysku jest o wiele prostsza, oszczędza się także dużo czasu, który zajmuje kasowanie brudów po starym systemie.

zaczynamy

W zależności od tego, czy zdecydujesz się na formatowanie dysku, będziesz musiał zastosować inną metodę zabezpieczenia danych. W przypadku opcji bez kasowania zawartości podstawowej partycji konieczne będzie jedynie zapisanie ustawień i e-maili z programu pocztowego oraz sprawdzenie, czy nie zostawiłeś jakiegoś ważnego dokumentu na pulpicie. Warto także zabezpieczyć czcionki, najlepiej poprzez skopiowanie całego katalogu Fonts z katalogu Windows. Jeśli formatujesz dysk, przegraj także wszystkie ważne pliki, zaczynając od tych w **Moich dokumentach**. Kiedy już zabezpieczysz wszystkie istotne dane, pozostanie jedynie pozbyć się starego Windowsa. Włóż dysk systemowy do stacji i uruchom ponownie komputer. Jeśli uruchomi się normalnie (nie z dyskietki), konieczna będzie zmiana ustawień w Bios'ie komputera. Po starcie z dyskietki wybierz **Uruchom komputer** z obsługą CD-romu. Kiedy ukaże się znak zachęty, wpisz **format c:**, jeśli zamierzasz sformatować dysk, lub **deltree windows**, jeśli chcesz jedynie go usunąć. W drugim przypadku warto także usunąć katalog **program files**. Dokonasz tego analogicznie, pamiętaj jednak, że w DOS'ie nazwy mogą mieć tylko osiem znaków, dłuższe są skracane do postaci „sześć pierwszych znaków tylda kolejny numer katalogu". Zatem aby usunąć Program files, musisz wpisać **deltree progra~1**. Teraz możesz już wyjąć dyskietkę ze stacji i uruchomić komputer z płyty instalacyjnej Windows. Przez dalszą część procesu instalacji poprowadzą cię instrukcje na ekranie.

instalujemy

Kiedy Windows zakończy proces instalacji, dodaj wszystkie potrzebne sterowniki. Możesz zrobić to, wykorzystując automatyczne instalatory dostępne na płytach dostarczanych przez producentów sprzętu bądź ręcznie poprzez **Panel sterowania** > **System** > **Menadżer urządzeń**. Potem pozostanie jedynie żmudne instalowanie od nowa wszystkich używanych programów, przywrócenie własnych preferencji i delektowanie się sprawnie działającym systemem.

outlook express i gadu-gadu

Instalując system, warto przenieść stare wiadomości, adresy z Outlooka i z Gadu-Gadu. Z drugim programem sprawa jest prosta: aby zachować wszystkie kontakty, wystarczy wyeksportować je na serwer, a po ponownej instalacji i zalogowaniu powrócą na swoje miejsce. Odpowiednie opcje znajdują się w menu **Gadu-Gadu** / **Import Export**. Jeśli chcesz natomiast zachować archiwalne wiadomości, to przed sformatowaniem dysku przegraj w dowolne miejsce katalog **Gadu-Gadu** z **Program files**. Następnie po reinstalacji Windows zainstaluj Gadu-Gadu, wyłącz je i zastąp katalog Gadu-Gadu jego starszą wersją. Aby zachować listę kontaktów z Outlooka, wybierz menu **Plik** / **Eksportuj** / **Książka adresowa**, wybierz **Plik tekstowy w formacie CSV** i wybierz miejsce, gdzie chcesz zapisać plik. Zachowanie wiadomości wymaga odnalezienia katalogu, w którym są one przechowywane (zwykle **C:\WINDOWS\Dane aplikacji\Identities**). Wystarczy zatem zabezpieczyć katalog **Identities**. Po ponownej instalacji wybierz opcję **Importuj** / **Wiadomości** z listy, wybierz **Microsoft Outlook Express**, zaznacz **Importuj pocztę z katalogu przechowywania** i wskaż miejsce, w którym umieściłeś swoją pocztę.

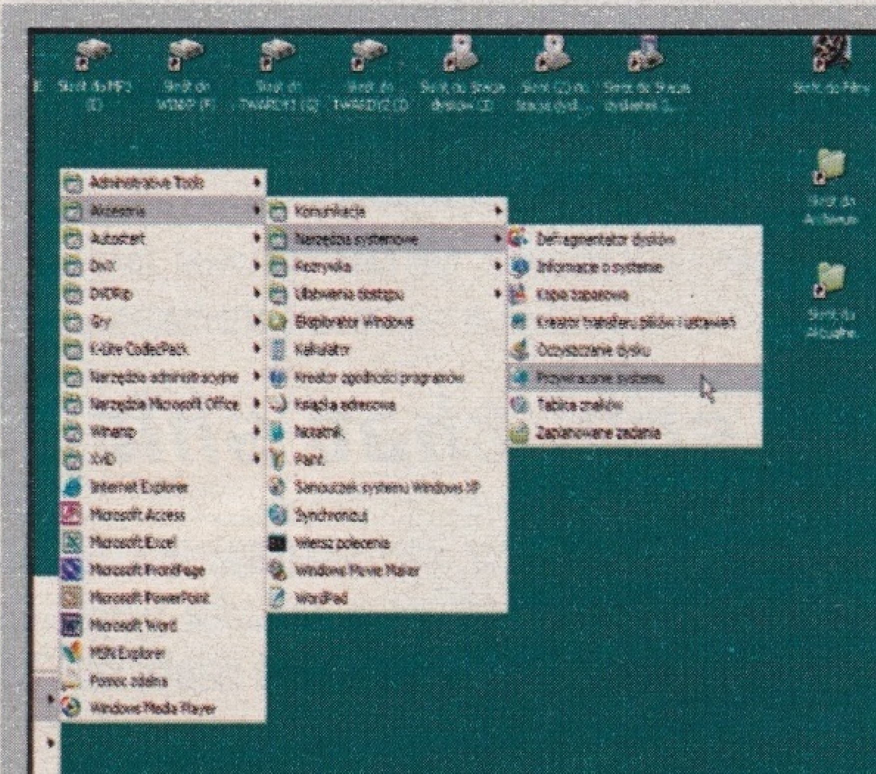
Tekst: Krzysztof Adamczyk

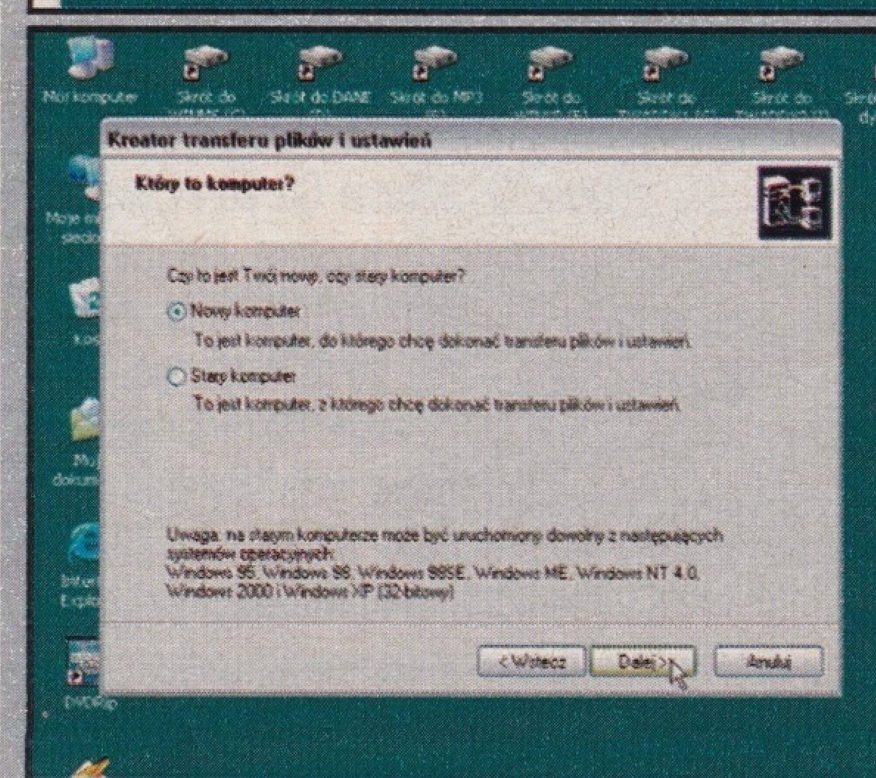
Windows XP: kreator transferu plików

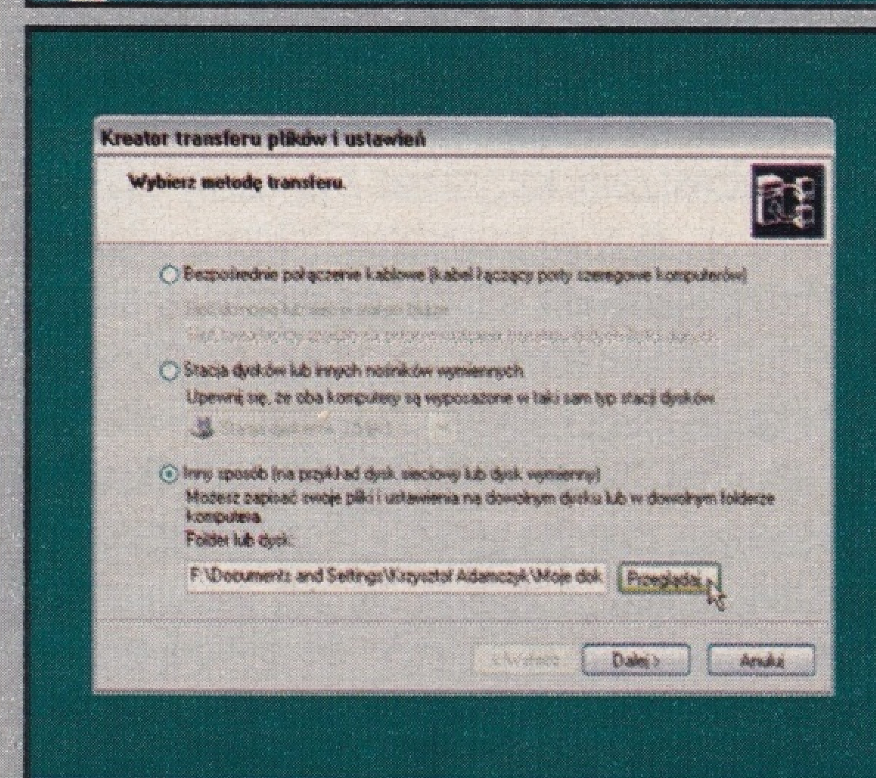
■ Użytkownicy Windows XP otrzymali bardzo przydatne narzędzie ułatwiające przenoszenie danych i ustawień pomiędzy komputerami. W założeniu ma ono pozwolić „przesiadającemu się" z jednego komputera na drugi na szybkie przeniesienie wszystkich istotnych elementów systemu. Można oczywiście wykorzystać je do „zapamiętania" ustawień i przeniesienia ich na nowo zainstalowany system. Po uruchomieniu Kreatora wybierz opcję Stary komputer, w kolejnym okienku zaznacz Inny sposób i wskaż miejsce, w którym zostaną zapisane twoje ustawienia. Najlepiej jest zapisać pliki na partycji, na której nie zamierzasz instalować systemu – uchroni to je przed ewentualnym skasowaniem. Kolejny ekran pozwoli wybrać ci, co tak naprawdę chcesz zachować. Zaznaczenie opcji Pliki i ustawienia pozwoli zachować ustawienia programów (w tym dane i ustawienia z Outlooka), całe foldery Moje dokumenty, Moje obrazy, Pulpit oraz czcionki. Przeniesione zostaną także powiązania plików z określonymi programami. Po reinstalacji systemu ponownie uruchom Kreatora, wybierając tym razem opcję Nowy komputer. W kolejnym oknie wybierz Nie potrzebuję dysku kreatora, dalej wybierz Inny sposób i wskaż miejsce, w którym umieściłeś dane. Po ponownym zalogowaniu system przejmie wszystkie zachowane ustawienia.

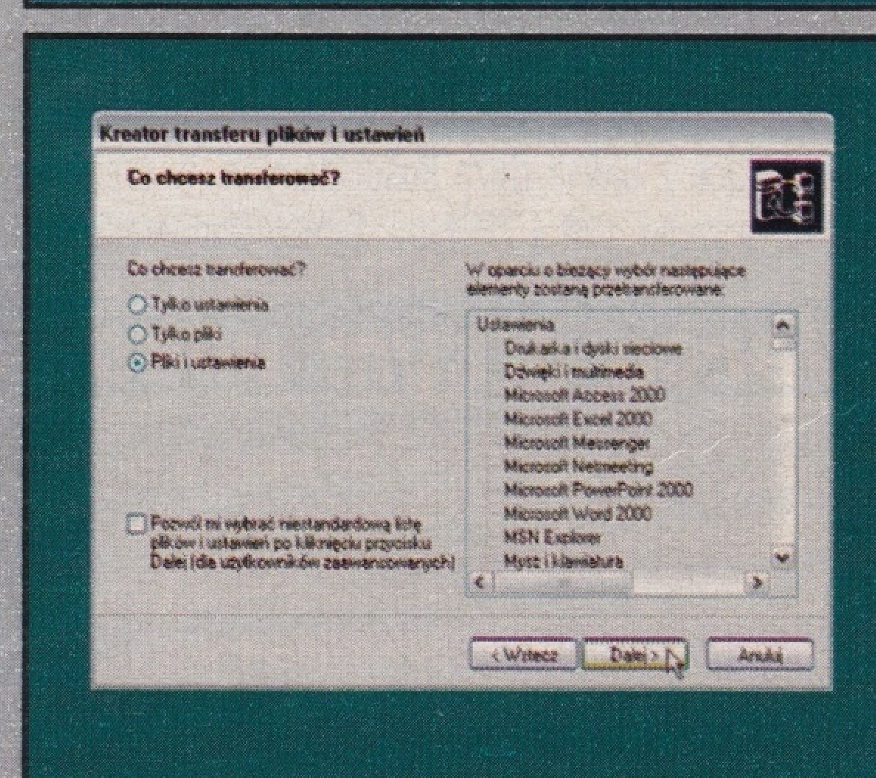
■ Jeśli zamierzasz zmienić system ze starszej wersji na Windows XP, także możesz użyć Kreatora, musisz tylko utworzyć specjalny dysk na innym komputerze z Windows XP (np. u kolegi). Następnie powinieneś włożyć go do swojego komputera, wybrać Uruchom z Menu Start i wpisać A:FASTWIZ. Gdy ustawienia zostaną zapisane, zainstaluj Windows XP, uruchom Kreatora, podając jako źródło plików utworzoną wcześniej dyskietkę.

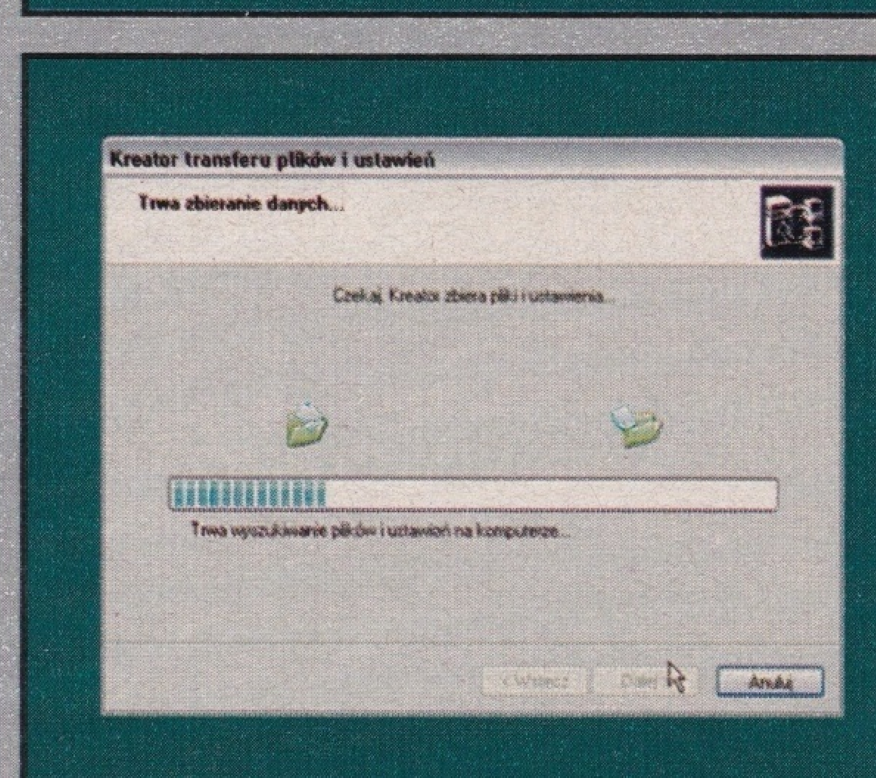
Skopiuj ustawienia













jesienna selekcja

to się teraz nosi w telefonie

logosy SMS 7164 / 1,22 Zł



kolorowe logosy

SMS 7265 / 2,44 Zł



Usługa dostepna tylko dla telefonów **NOKIA 3510i, 3530, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 8910i**

dzwonki polifoniczne

SMS 7365 / 3,66 Zł

- DD09.000399 *The Beatles, Yesterday*
- DD09.000329 *Fugees, Killing Me Softly*
- DD09.000259 *Oasis, Wonderwall*
- DD09.000338 *Ricky Martin, Livin'la vida loca*
- DD09.000254 *Eminem, Stan*
- DD09.000416 *Hot Chocolate, I belive in Miracles*
- DD09.000352 *T.Love, Chłopaki nie płaczą*
- DD09.000360 *Las Ketchup, Asereje*
- DD09.000239 *Haddaway, Fly Away*
- DD09.000260 *The Cranberries, Zombie*
- DD09.000414 *Blondie, Heart of Glass*
- DD09.000398 *Destiny's Child, Say My Name*
- DD09.000369 *Faithless, God Is a DJ*
- DD09.000364 *Queen, Bohemian Rhapsody*
- DD09.000409 *Kool & The Gang, Celebration*
- DD09.000397 *Britney Spears, Lucky*
- DD09.000421 *Bee Gees, Staying*
- DD09.000345 *Europe, The Final Countdown*
- DD09.000362 *A-HA, Lifelines*
- DD09.000361 *Tatu, Nas ne dogonjat*
- DD09.000355 *Hymn Z.S.R.R.*

Usługa dostepna tylko dla telefonów NOKIA 3510, 3510i, 3530, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250

wiadomości graficzne SMS 7265 / 2,44 Zł



dzwonki SMS 7164 / 1,22 Zł

- AA09.008210 *Krzysztof Krawczyk, Mój przyjacielu*
- AA09.016592 *Eve & Alicia Keys, Gangasta Lovin*
- AA09.021207 *TLC, No Scrubs*
- AA09.009164 *DJ Bobo, Celebration*
- AA09.009161 *The Cure, Boys Don't Cry*
- AA09.013339 *Karina Costa, I Say A Little Prayer*
- AA09.011854 *K.Krawczyk, Bo jesteś ty*
- AA09.015563 *Cher, Strong Enough*
- AA09.007446 *Thomas Dante, Guilty*
- AA09.010079 *Aerosmith, Jaded*
- AA09.009159 *Britney Spears, Stronger*
- AA09.009173 *Gary Moore, Still Got The Blues*
- AA09.016602 *Placebo, Every You, Every Me*
- AA09.010058 *Will Smith, Black suits comin'*
- AA09.010055 *R. Kelly, The Worlds Greatest*
- AA09.010048 *Coldplay, In My Places*
- AA09.013463 *Madonna, What It Feels*
- AA09.012913 *Stereophonics,The Bartender And...*
- AA09.015562 *Aaliyah, More Than A Woman*
- AA09.014069 *Jeanette, Rock My Life*
- AA09.008209 *Leszcze, Ta dziewczyna*
- AA09.012995 *Pro 5, Tell Me*
- AA09.012993 *Paul van Dyck, We Are Alive*
- AA09.015560 *Jennifer Lopez, Lets Get Loud*
- AA09.014067 *Guano Apes, You Can't Stop Me*
- AA09.010052 *Moby, We Are All Made Of Stars*
- AA09.007438 *Aquagent, Everybody...*
- AA09.007452 *Myslovitz, Długość dźwięku*
- AA09.010083 *Eminem, Stan*
- AA09.010081 *Bellini, Samba de Janeiro*
- AA09.010053 *No Doubt, Underneath It All*
- AA09.012963 *Afroman, Crazy Rap*
- AA09.012901 *Stachursky, Taki jestem*
- AA09.013336 *Ace of Base, Beautiful Morning*
- AA09.007450 *Kyle Minogue, Love At First...*
- AA09.012992 *M.T.J., Lovely Dance*
- AA09.012990 *Jeanette, Go back...*
- AA09.008208 *Blue Cafe, Kochajmy siebie*
- AA09.012909 *M.Deborah, Dance With Me*

superhity SMS 7265 / 2,44 Zł

- AA09.021575 *Sean Paul, Get Busy*
- AA09.018504 *Anastacia, Love Is A Crime*
- AA09.021372 *Beyonce, Baby Boy*
- AA09.018731 *Piasek, Wszystko trzeba przeżyć*
- AA09.020716 *Myslovitz/M.Grechuta, Kraków*
- AA09.021373 *Dido, White Flag*
- AA09.018503 *50 Cent, In Da Club*
- AA09.019629 *J.Lopez, I'm Glad*
- AA09.019512 *Tewu, Tempo*
- AA09.020717 *Natasha St.Pier, Tu Trouvers*
- AA09.009177 *Jennifer Lopez, Thing*
- AA09.009158 *Britney Spears, Don't Let Me Be*
- AA09.020713 *Him, The Sacrament*
- AA09.019756 *Kate Ryan, Libertine*
- AA09.019752 *Alizee, J'en Ai Marre*
- AA09.019510 *Mor W.A, Tam i z powrotem*
- AA09.018260 *Marcin Rozynek, Najlepsze*
- AA09.021374 *Reni Jusis, Kiedyś Cię znajdę*
- AA09.020715 *Kayah, Testostereon*
- AA09.018730 *Łzy, Oczy szeroko zamknięte*
- AA09.018505 *Blue, You Make Me Wanna*
- AA09.018256 *Reamon, Come And Go*
- AA09.021377 *The Rasmus, In The Shadows*
- AA09.018506 *Gabriel Fleszar, Kto Panem, kto sługą*
- AA09.020712 *Gareth Gates, Anyone Of Use*
- AA09.019873 *Ewelina Flinta, Goniąc za cieniem*
- AA09.019753 *Celine Dion, One Heart*
- AA09.018253 *Kelly Osbourne, Shut Up*
- AA09.018729 *Leszcze, Kombinuj dziewczyno*
- AA09.020718 *Maciek Starniawski, Nie ma takich gór*
- AA09.019371 *Linkin Park, Points Of Authority*
- AA09.021376 *Łzy, Anka, ot tak*
- AA09.021375 *Linkin Park, Numb*
- AA09.019672 *Cars, Drive*
- AA09.017853 *Shakira, The One*
- AA09.018733 *Skiba, Każdy coś ma*
- AA09.009207 *Bon Jovi, Everyday*
- AA09.009205 *Chad Kroeger, Hero*
- AA09.019630 *Reamon, Star*

Jeżeli chcesz mieć nowe **logo** lub **dzwonek** wyślij SMS o treści: AA09.(numer logo lub dzwonka) pod numer **7164**. Płacisz za to tylko **1,22 zł**. Możesz również ściągnąć **kolorowe logo**, **SUPERHITY** oraz **wiadomości graficzne**, wysyłając SMS pod numer **7265**. Kosztuje Cię to tylko **2,44 zł**. Aby ściągnąć **dzwonek polifoniczny** wyślij SMS o treści: DD09.(numer dzwonka) pod numer **7365**. Płacisz za to **3,66 zł**. Jeśli chcesz wysłać **logo** lub **dzwonek** znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7164** (dla logosów i dzwonków) lub **7265** (dla kolorowych logosów, SUPERHITÓW i wiadomości graficznych) o treści: AA09.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA09.105599.601234467. **Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów NOKIA.**

Zabij wirusa!

darmowe antywirusy

Fantazja ludzka nie zna granic. Niektórzy potrafią np. godzinami siedzieć przed monitorem, tworząc wirusy uprzykrzające życie innym użytkownikom komputerów

Internet jest siedliskiem wielu groźnych wirusów, robaków, koni trojańskich i całej masy innej nie mniej interesującej menażerii roznoszącej różne wirtualne choróbska. Internetowym wirusem najłatwiej zarazić się podczas czytania e-maili i oglądania stron WWW. Przemyślni hakerzy bardzo często umieszczają tam różnego rodzaju programy (wirusy), które wykorzystują błędy w przeglądarkach i infekują komputer. Skutki działania wirusa mogą być bardzo różne, od prostego komunikatu, który poinformuje cię, że twój komputer jest chory, przez różnego rodzaju zakłócenia w pracy maszyny, aż do zniszczenia cennych danych lub sprzętu.

Jak się bronić?

Doświadczony internauta powie, że najskuteczniejszym sposobem na uchronienie komputera przed sieciowym atakiem jest po prostu odłączenie go od Internetu. Wtedy masz dość dużą gwarancję, że nic złego twoim danym się nie stanie. Innym ciekawym rozwiązaniem jest kupno dwóch komputerów. Jeden będzie przeznaczony do pracy off-line, a drugi do buszowania w Sieci. Trzecim i chyba najrozsądniejszym wyjściem jest użycie odpowiedniego oprogramowania, które będzie chronić cię przed wymienionymi wcześniej niebezpieczeństwami.

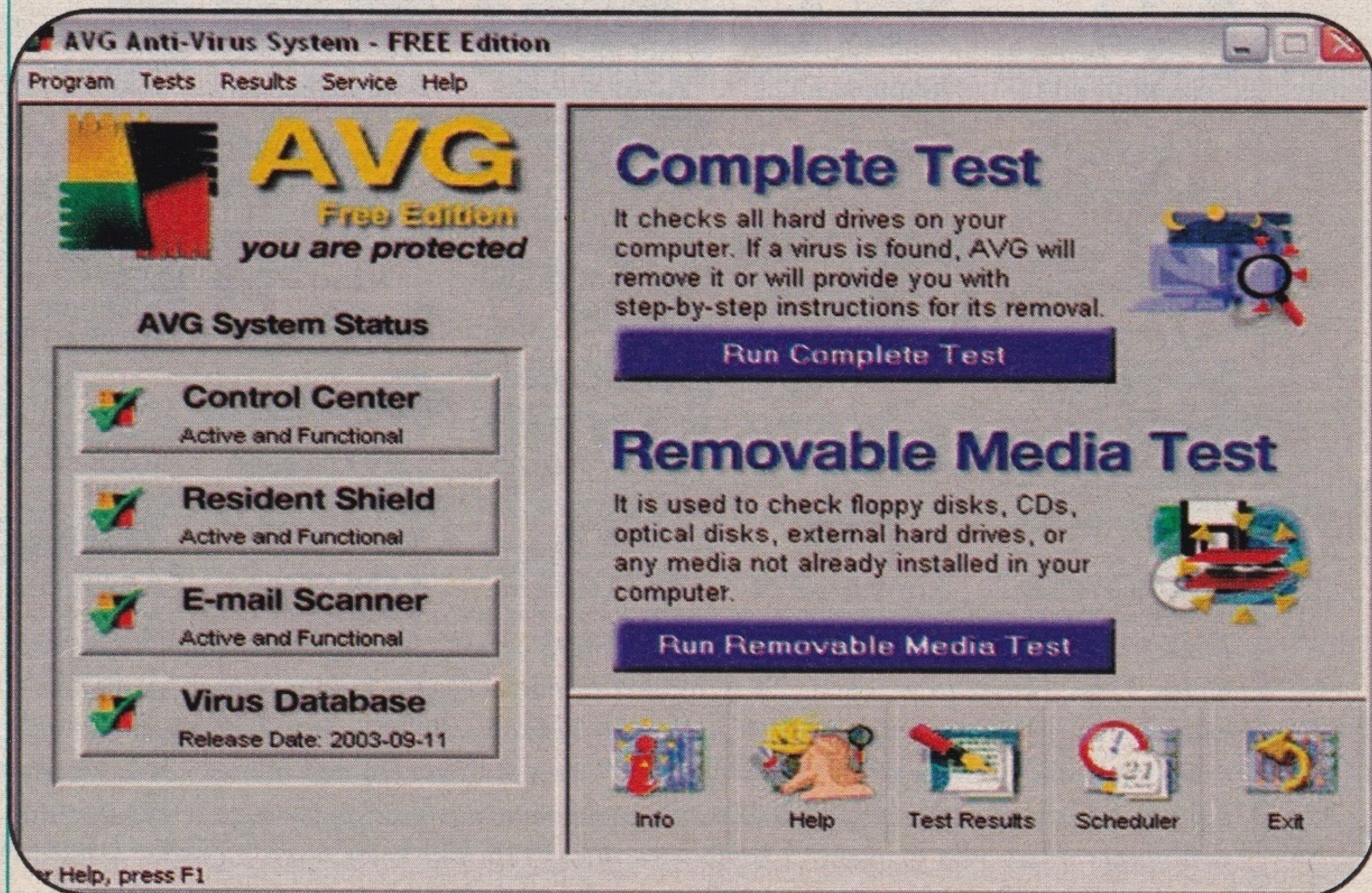
Za większość tego typu programów trzeba płacić niemałe pieniądze. Można jednak przy odrobinie dobrej woli znaleźć bardzo dobre i na dodatek darmowe narzędzie do ochrony antywirusowej.

AVG Free Edition

- **Producent: Grisoft Inc.**
- **Strona WWW: http://www.grisoft.com/**

Darmowa wersja programu firmy Grisoft Inc zawiera skaner i monitor, które wykorzystują w pracy mechanizm o wdzięcznej nazwie Virus Stalker. Ciekawostką jest to, że technologia ta zabezpiecza komputer również przed wirusami nieobecnymi w bazie danych. Do najważniejszych cech programu należy rzadko spotykany w darmowych aplikacjach skaner poczty elektronicznej (zarówno tej przychodzącej, jak i wychodzącej). Niestety, ograniczony tylko do popularnego Outlooka. Ponadto w programie znajduje się moduł Virus Vault, który odpowiada za przechowywanie zainfekowanych plików, i Control Center służący do zarządzania poszczególnymi opcjami programu. AVG Free Edition wyposażony jest również w narzędzie do automatycznej aktualizacji bazy z wirusami (Update Manager) oraz w mechanizm służący do automatyzacji procesu skanowania komputera (Scheduler).

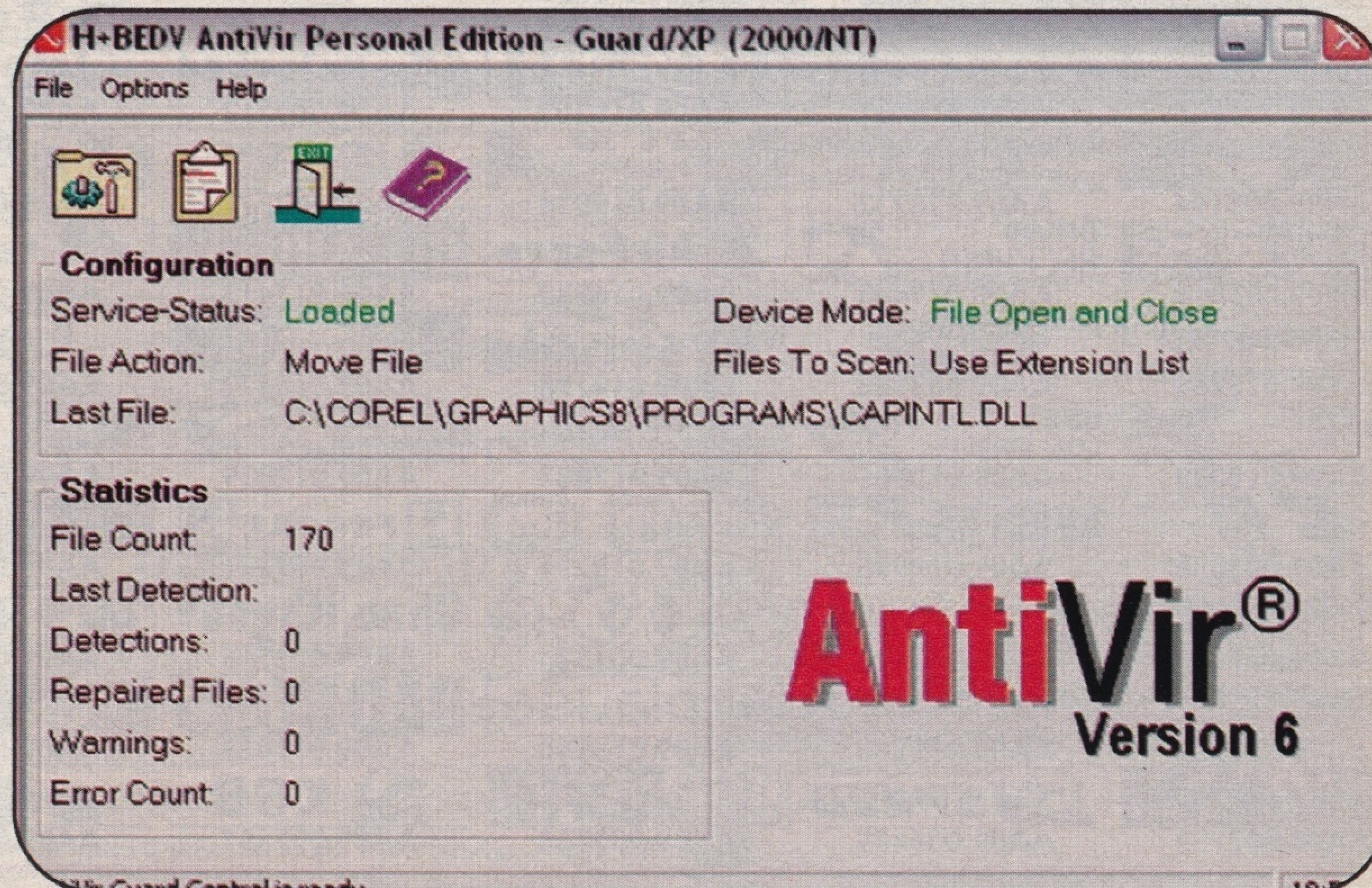
Uwaga! Zanim zainstalujesz program, należy podać numer seryjny, który możesz za darmo uzyskać na stronie producenta.



AntiVir Personal Edition

- **Producent: H+B EDV Datentechnik GmbH**
- **Strona WWW: http://www.free-av.com/**

Na pierwszy rzut oka widać, że autorom programu AntiVir Personal Edition nie brakuje fantazji i poczucia humoru. Świadczy o tym choćby nazwa wykorzystywanego skanera – Luke Filewalker. Niebanalna nazwa nie jest jednak jedyną zaletą tego programu. AntiVir posiada prosty w obsłudze monitor, dobrze zorganizowany kalendarz (Scheduler) pozwalający zautomatyzować zadania wykonywane przez program oraz bardzo przydatne narzędzie do aktualizacji (Internet-Update Wizard). Na uwagę zasługuje również Newsletter z informacjami o najnowszych wersjach programu i wirusach (**www. free-av.com/newsletter.htm**). Aplikacja posiada czytelny interfejs, łatwo się ją instaluje i obsługuje. Mimo braku kilku funkcji dostępnych tylko w pełnej wersji programu jest to interesująca propozycja darmowej ochrony antywirusowej.



MKS_Vir on-line

- **Producent: MKS**
- **Strona WWW: http://skaner.mks.com.pl/**

W Sieci można nabawić się choroby, ale równie prosto można się z niej wyleczyć. Wystarczy wejść na stronę z darmowym skanerem i przeskanować swój komputer. Jednym z najlepszych tego typu narzędzi jest Skaner On-line przygotowany przez autorów znanego polskiego programu antywirusowego MKS_Vir. Program jest niezwykle prosty w obsłudze. Po wejściu na stronę **http://skaner.mks.com.pl/** musisz jedynie wskazać dyski, które chcesz zeskanować, a dalej program już sam ściąga sobie wszystko, czego potrzebuje. Bazy wirusów są aktualizowane na bieżąco. Usługa jest całkowicie darmowa i anonimowa. Nie ma więc niebezpieczeństwa, że pod przykrywką usuwania wirusów ktoś będzie przeszukiwał twój komputer.

Inne skanery

W Sieci są dostępne oczywiście także inne skanery on-line, z których warto korzystać:

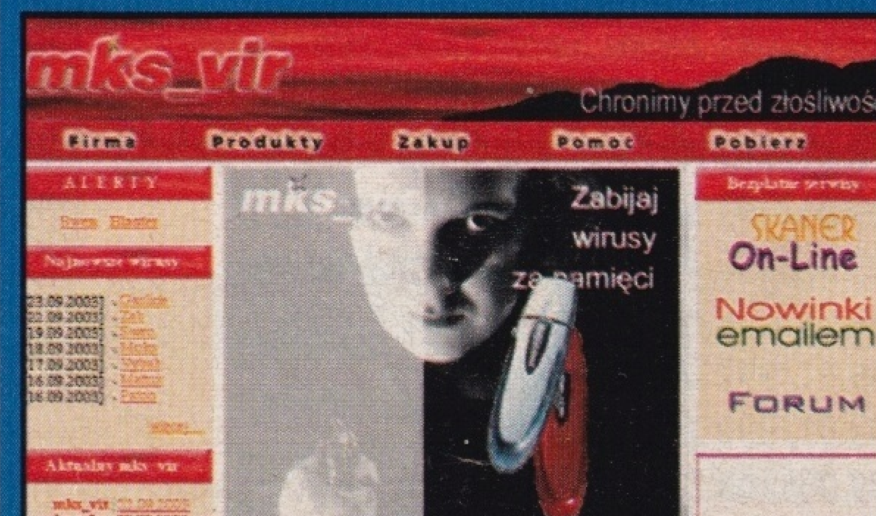
- ActiveScan (Panda Software) http://www.pandasoftware.com/activescan/
- Housecall (Trend Micro) http://housecall.trendmicro.com/
- Command On Demand http://www.commandondemand.com/
- BitDefender http://www.bitdefender.com/scan/licence.php
- Symantec Security Check http://security2.norton.com/us/
- RAV http://www.ravantivirus.com/scan/
- Kaspersky Lab (Kaspersky Anti-Virus) http://www.kaspersky.pl/
- Dialogue Science (Dr Web) http://www.dials.ru/english/www_av/home.htm

Zabójcza pomoc!

- Uwaga! Programy antywirusowe ingerują w samo serce systemu operacyjnego. Nieumiejętna instalacja lub deinstalacja programu może spowodować poważną awarię systemu.
- Zanim zaczniesz instalować nowy program antywirusowy, upewnij się, że poprzednia aplikacja antywirusowa (o ile miałeś taką zainstalowaną) została poprawnie usunięta z twojego komputera.
- Jeśli program oferuje taką możliwość, sporządź dyskietkę ratunkową, którą będziesz mógł wykorzystać w razie kłopotów.
- Uważaj na maile wysyłane przez producentów oprogramowania, w których przesyłają ci jakiś niezmiernie ważny upgrade! Zazwyczaj to pułapka, a plik zawiera wirusa lub robaka. Uaktualnienia dostępne są tylko na stronie WWW!

Bądź ostrożny!

- Twórcy wirusów są pomysłowi i zadbali o to, by szkodliwe programy umiały atakować komputer na wiele sposobów. Aby uniknąć zarażenia, musisz być wyjątkowo czujny.
- Jeśli twój antywirus ma taką możliwość, włącz automatyczną aktualizację bazy danych o wirusach. Jeśli program nie ma takiej funkcji, regularnie (np. co tydzień) sprawdzaj, czy w Sieci dosępne są uaktualnienia.
- Koniecznie włącz skanowanie poczty przychodzącej i wychodzącej (jeśli to możliwe) oraz sprawdzanie plików pobieranych z Sieci.
- Nie uruchamiaj podejrzanych programów jeśli nie wiesz, kto i po co ci je przysłał.

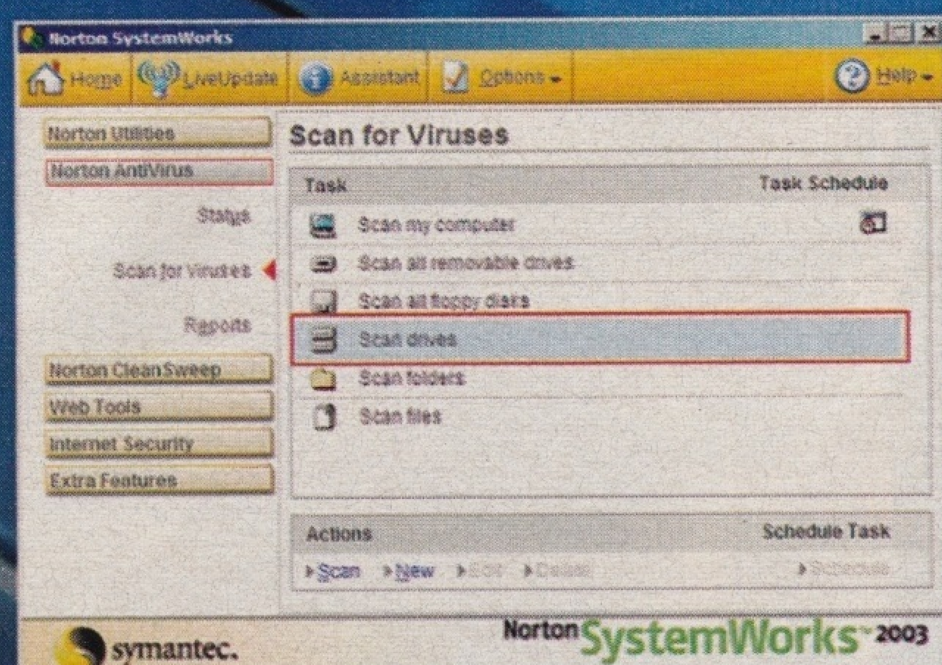


... Tekst: Alex Winciorek & DżejDżi

CLICK! uczy • CLICK! uczy • CLICK! uczy

Szukamy i usuwamy wirusy

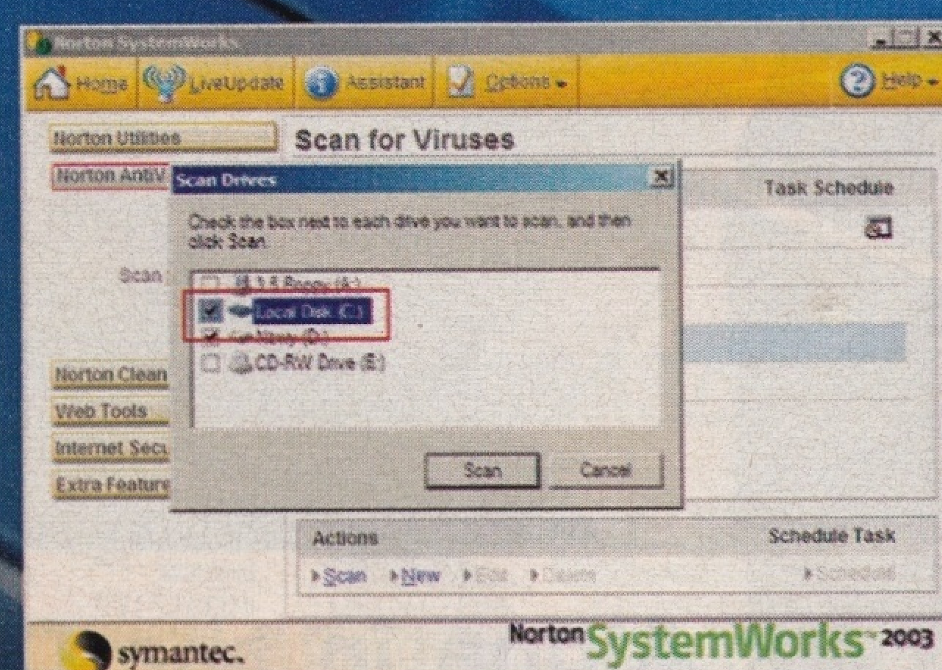
1



Zainstaluj program antywirusowy (jeśli go jeszcze nie masz). Zrestartuj komputer, a następnie uruchom antywirusa. Możesz też użyć jednego ze skanerów on-line (np. MKS_Vir). Wybierz skanowanie dysków zainstalowanych w komputerze.



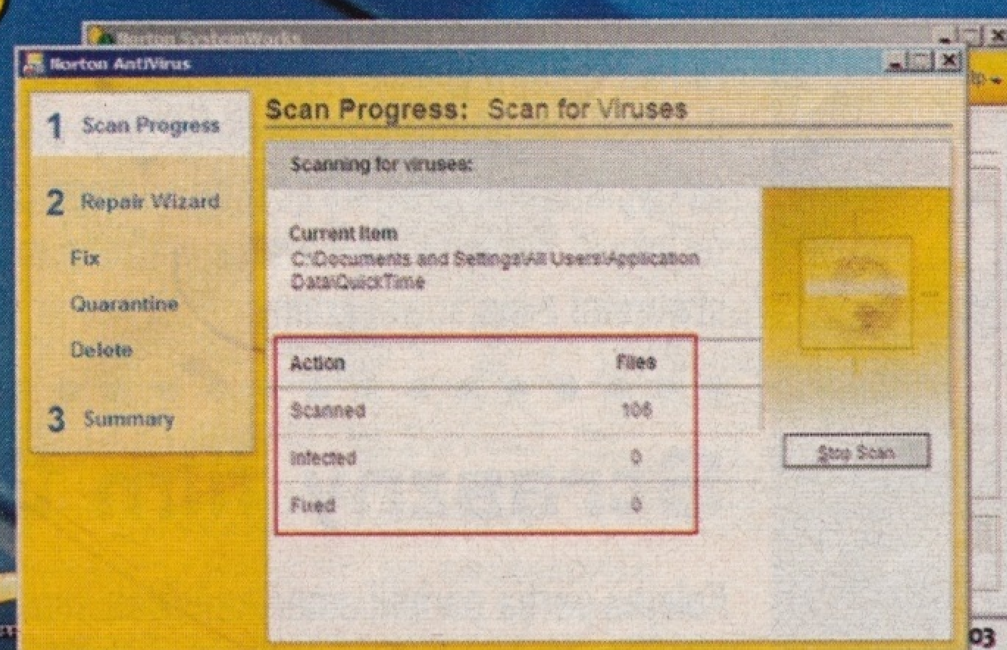
2



Zaznacz, które dyski twarde mają być przeszukiwane, i uruchom skanowanie. Jeśli chcesz, możesz też przeskanować swoje archiwa zgrane na płyty CD.
Uwaga: skanowanie może trwać długo, więc bądź cierpliwy!



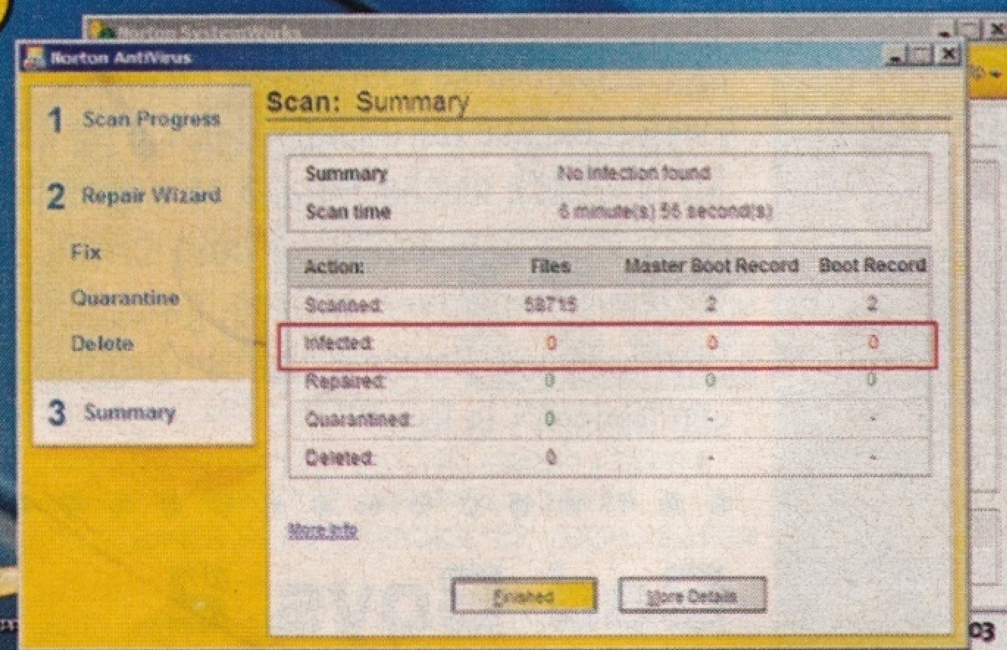
3



Gdy program znajdzie wirusa, może próbować go usunąć i naprawić plik. Jeśli będzie to niemożliwe, zaproponuje skasowanie zarażonego pliku lub odesłanie go na kwarantannę (przegranie w bezpieczne miejsce do późniejszego wyleczenia, gdy pojawi się taka możliwość).



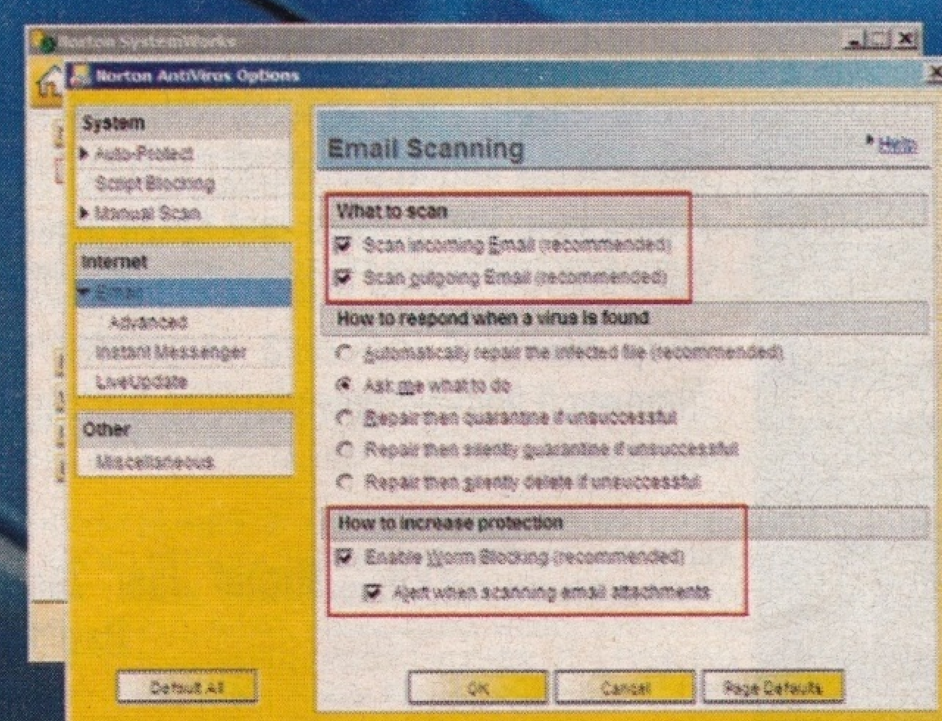
4



Gdy program zakończy pracę, zapoznaj się z raportem informującym o znalezionych wirusach. Jeśli udało się zliwkidować je wszystkie (lub ich nie wykryto), twój komputer jest „czysty" i bezpieczny.



5



Jeśli program ma taką opcję, warto włączyć skanowanie przychodzącej oraz wychodzącej, a także ochronę przed szkodliwymi „robakami" rozsyłanymi wraz z e-mailami.

CLICK! uczy • CLICK! uczy • CLICK! uczy

Tekst: Alex Winiatorek & DżejDżej

Ostatni samuraj

W latach 70. XIX wieku do Japonii na prośbę cesarza zostaje sprowadzony ceniony oficer amerykańskiej armii, kapitan Nathan Algren (Tom Cruise). Ma on utworzyć pierwszą w dziejach tego kraju nowoczesną armię. Zadanie wymaga jednak zniszczenia w żołnierzach ducha dawnych japońskich wojowników, słynnych samurajów. Tyle że według Algrena ich doświadczenie i umiejętności mogą być bardzo użyteczne...

Pewnego razu w Meksyku

Po sukcesie „El Mariachi" i „Desperado" Rodriguez zdecydował się zrobić kolejny film w meksykańskim stylu. Tym razem nieustraszony el mariachi (Banderas) wraz ze swoimi kompanami Lorenzem (Enrique Iglesias) i Carolin (Salma Hayek) stawią czoła narkotykowemu królowi, który chce objąć stanowisko prezydenta Meksyku. Tymczasem, aby ująć legendarnego grajka, do miasta przybywa agent CIA – Sands (Johnny Depp).

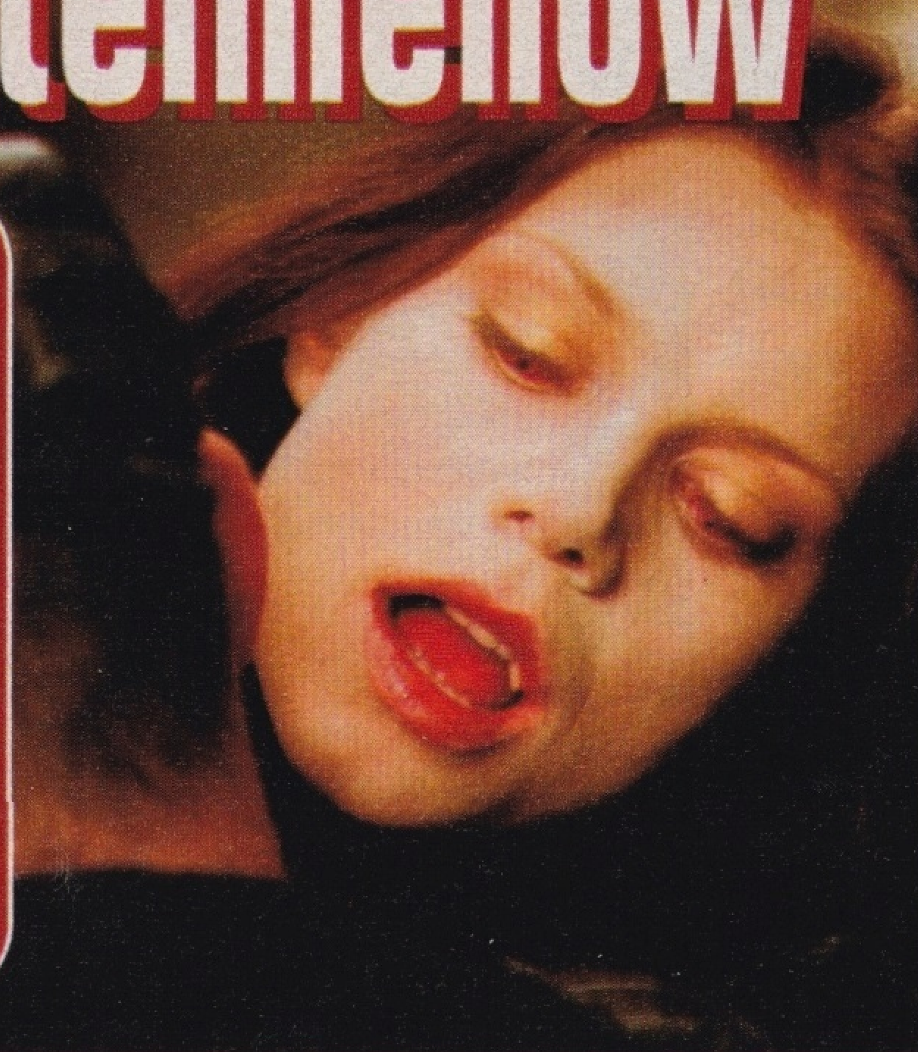
Matrix: Rewolucje



Ostatnia część najsłynniejszej trylogii ostatnich lat nie jest już tak gorącym tytułem jak „Matrix: Reaktywacja". Część druga zawiodła wielu widzów i bracia Wachowscy muszą naprawdę się postarać, by nie roztrwonić do końca szacunku, jaki zdobyli sobie „Matriksem". O fabule na razie niewiele wiadomo, z pewnością jednak w filmie nie zabraknie doskonałych efektów specjalnych. Sama scena gigantycznej bitwy maszyn z ludźmi kosztowała producentów 40 milionów dolarów. Keanu Reeves obiecuje rozwiązanie tajemnicy związku Neo z agentem Smithem, zaś Jada Pinkett Smith (czyli filmową Niobe) zapowiada, że żadnego ślubu nie będzie, a miłośnicy prostych happyendów poczują się zawiedzeni. Brzmi to trochę banalnie... Premiera filmu odbędzie się na całym świecie o tej samej godzinie – w Polsce 5 listopada o godzinie 15.00.

Liga niezwykłych dżentelmenów

M, były as angielskiego wywiadu, a obecnie wysoko postawiony urzędnik tajnych służb Jej Królewskiej Mości, powołuje do życia Ligę Niezwykłych Dżentelmenów. Sęk w tym, że dżentelmeni byliby naprawdę niezwykli, gdyby nie to, że nie wszyscy z nich są dżentelmenami. Oto bowiem obok Tomka Sawyera, niewidzialnego człowieka, kapitana Nemo, Allana Quatermaina (odkrywcy kopalń króla Salomona), nieśmiertelnego Doriana Grey'a oraz doktora Henryka Jekylla pojawia się urocza... wampirzyca. To Mina Harker, była ukochana Jonathana, znanego w niektórych kręgach jako pogromca Draculi. Dzięki niej walka z tajemniczym złoczyńcą chcącym zatopić Wenecję (wiem, wiem, to tak jak zasypać Saharę piaskiem) nabierze dodatkowych rumieńców. „Liga Niezwykłych Dżentelmenów", jak na adaptację popularnego komiksu przystało, obfituje w efekty specjalne i widowiskowe walki. Dziwi tylko wepchnięcie bohaterów rdzennie amerykańskich do czysto brytyjskiej historyjki obrazkowej. Czyżby polityczna poprawność dała znać o sobie?



Alone in the Dark

Detektyw Edward Carnby (Christian Slater) przybywa na tajemniczą Wyspę Cieni, by rozwikłać zagadkę śmierci swojego bliskiego przyjaciela. Tam spotyka piękną panią antropolog, Aline Cedrac (Tara Reid), która jest na wyspie z tego samego powodu. Ich wspólne dochodzenie doprowadza do odkrycia bramy prowadzącej do samego piekła. Od tej chwili zaczyna się zażarta walka z mrocznymi stworami z siarkowej krainy.

Straszny film 3

Kolejna partia parodii amerykańskich superprodukcji. Tym razem dostanie się m.in. horrorowi „The Ring", thrillerowi „Znaki" i raperskiej „8 mili". Historia jest dość prosta. Cindi wraz z przyjaciółmi jest świadkiem dziwnych zdarzeń, np. pojawienia się tajemniczych kręgów na polach. Jako początkująca dziennikarka postanawia rozwikłać te zagadki i wywąchać, co tak naprawdę dzieje się na świecie. Już po dwóch niuchach trafia na trop większej afery, w którą zamieszani są dość dziwni osobnicy. W filmie zobaczysz plejadę gwiazd, takich jak Charlie Sheen, Denise Richards, Queen Latifah, Leslie Nielsen i Ja Rule.

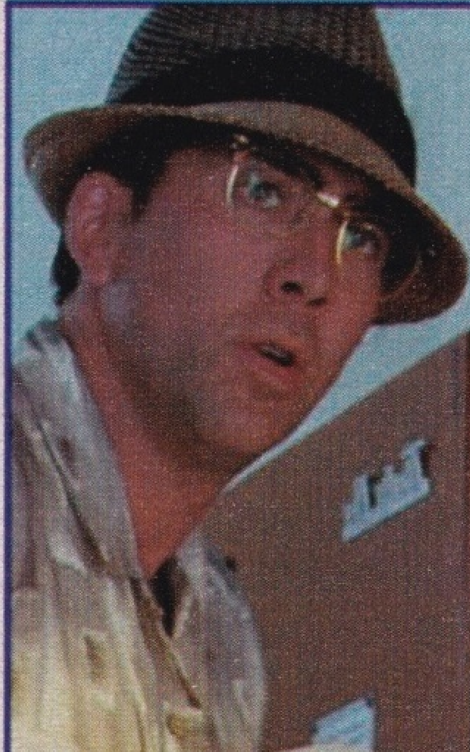
Kill Bill cz. 1



Długo oczekiwany film Quentina Tarantino, najbardziej kultowego amerykańskiego reżysera lat 90., twórcy takich obrazów jak „Wściekłe psy" czy „Pulp Fiction". „Kill Bill" to historia młodej, współpracującej z potężnym gangiem kobiety, którą niedoszły mąż niemalże zabija w dniu ślubu. Panna budzi się po pięciu latach w szpitalu i zanim jeszcze na dobre wstaje z łóżka, już wie, że następne miesiące spędzi na planowaniu zemsty. Po drodze wykosi wszystkich byłych członków swego gangu, ludzi, którzy ją zdradzili... Tarantino nakręcił kilkanaście godzin świetnego materiału, z którego zmontował trzygodzinny film. Producenci postanowili podzielić go na dwie części – „Kill Bill: Część II" pojawi się w kinach wczesną wiosną przyszłego roku. Według wciąż niepotwierdzonych plotek obraz jest niesamowicie brutalny, a krew leje się wiadrami.



Naciągacze



Kiedy Nicolas Cage („Twierdza", „60 sekund") zdecydował się zagrać u Ridley'a Scotta („Gladiator", „Helikopter w ogniu"), Hollywood zadrżało w posadach. Jednak film przepadł w amerykańskich kinach... A szkoda, bo to dość interesująca i nieco zwariowana historia dwóch naciągaczy, z których jeden jest cierpiącym na agorafobię neurotykiem, a drugiemu brakuje ogłady i doświadczenia. Chłopaki sprzedają z dziesięciokrotnym przebiciem filtry do uzdatniania wody. Obiecują konkursy z nagrodami, zagraniczne wycieczki, samochody za friko, zwijają szmalec, a potem jeszcze ogałacają konta swoich ofiar. Pewnego dnia jednego z nich odwiedza czternastoletnia córka, której istnienie jest pewną niespodzianką. Dziewczyna ma smykałkę do naciągania... O klasie filmu świadczy fakt, iż jako jedna z niewielu komercyjnych amerykańskich produkcji zdołał się przebić przez rekrutacyjne sito tegorocznego Warszawskiego Festiwalu Filmowego. Zakończenie zaskakuje!

Bad Boys 2

Kolejny dowód na to, że kontynuacja nie może być lepsza od pierwowzoru. W „Bad Boys 2" zobaczysz więcej akcji, ale mniej się pośmiejesz. Reżyser nie dał wykazać się Smithowi i Lawrence'owi. Większość żartów jest wymuszona, skutkiem czego specyficzny klimat pierwszej części ginie pod zwałami gruzu. Wadą filmu jest także jego długość – dwie godziny można było spokojnie skrócić do półtorej. Nierówno rozłożona akcja oraz mała ilość filmowych wątków powodują, że szybko zaczynasz się nudzić.

■■■ Michał „Joel" Zacharzewski, Dawid Muszyński

KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG

BG811602F84	BG776000F84	BG848912F84	BG890682F84	BG841244F84	BG793251F84	BG810445F84	BG810440F84
BG814344F84	BG889539F84	BG848922F84	BG848926F84	BG833260F84	BG877957F84	BG848905F84	BG877964F84
BG848917F84	BG887331F84	BG887330F84	BG877909F84	BG775991F84	BG876308F84	BG776051F84	BG887329F84
BG916209F84	BG916218F84	BG913029F84	BG823354F84	BG912284F84	BG830991F84	BG887320F84	BG890683F84
BG848915F84	BG823329F84	BG841248F84	BG821581F84	BG871045F84	BG848908F84	BG841261F84	BG871099F84

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY **(NP. +4860X600600:BG841244F84)**.

Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać tapetę.

NOKIA: 3510I, 8910I, 3530, 3560, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650; MOTOROLA: T720, T722I, C350; SIEMENS: S55; MITSUBISHI: TRIUM ECLIPSE;ALCATEL OT535; SONY ERICSSON: T68I, T300; SAGEM MY X-5, MY X-6; SAMSUNG C100;

DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON

Otrzymasz zakładkę WAP z którą należy się połączyć i pobrać dzwonek.

50 cent, 21 Questions - K887625F84
50 cent, In Da Club - K808452F84
Bajm, Myśli i słowa - K884276F84
Big Cyc, Każdy facet to świnia - K671731F84
Big Cyc, Świat według Kiepskich - K659874F84
Bomfunk MC's, Freestyler - K671713F84
Borysewicz, Kukiz, Bo tutaj ... - K795185F84
B. Rhymes, M.Carey, I Know What ... - K887627F84
Chad Kroeger, Hero - K847889F84
Coolio, Gangstas Paradise - K664800F84
Da Hool, Love Parade - K834848F84
DJ Bobo, Chihuahua - K884271F84
Eminem, Sing For The Moment - K849119F84
Eminem, The Real Slim Shady - K671812F84
Eminem, The Way I am - K664822F84
Eminem, Without Me - K664820F84
Evanescence, Bring Me To Life - K887631F84
Ewelina Flinta, Żałuję - K841063F84
Film: Beverly Hills Cop - K740347F84
Film: Desperado - K663480F84
Film: Mission Impossible - K752942F84
Haddaway, What Is Love - K715653F84
Hymn ZSRR - K664815F84
Ich Troje, Babski świat - K884274F84
Ich Troje, Pokaż swoją twarz - K834835F84
In-Grid, In Tango - K834239F84
Jay-z feat. Beyonce, Bonnie & Clyde - K847185F84
K. Krawczyk, Jestem sobą - K904049F84
Kate Ryan, Desenchantee - K795316F84
Kate Ryan, Libertine - K834273F84
Kreskówka, Shrek - K834268F84
Kreskówka: Gumisie - K749615F84
Lady Pank, Marchewkowe pole - K671745F84
Leszcze, Kombinuj - K884275F84
Linkin Park, Somewhere I Belong - K795609F84
Loona, Bailando - K716569F84
Łzy, Oczy szeroko zamknięte - K884280F84
Marcin Rozynek, Siłacz - K884281F84
Master Blaster, Hypnotic Tango - K795309F84
Members of Mayday, 10 in 01 - K903995F84
Metallica, St. Anger - K887638F84
Queen, We will rock you - K663167F84
Sasha, If you believe - K795224F84
Scooter, Nessaja - K849157F84
Scooter, The Night - K878674F84
Scooter, Weekend - K847193F84
Serial: Janosik - K664798F84
Serial: Świat według Bundych - K664803F84
Snap, Rhytm is a dancer - K841065F84
Szymon Wydra, Teraz Wiem - K867578F84

ALCATEL: OT 511, OT 512, OT 715; NOKIA: 3510, 6610, 7210, 7650; MOTOROLA: C330, T720(i); SIEMENS: C55, S55; SONY ERICSSON: T300, P800.

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "K", NP. **K671731F84**
MOTOROLA: ZAMIAST "K" WPISZ "MP", NP. **MP671731F84**
ALCATEL: ZAMIAST "K" WPISZ "AP", NP. **AP671731F84**
SONY ERICSSON: ZAMIAST "K" WPISZ "SE", NP. **SE671731F84**
SIEMENS: ZAMIAST "K" WPISZ "SP", NP. **SP671731F84**
ALCATEL: ZAMIAST "K" WPISZ "AP", NP. **AP671731F84**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:K671731F84**).

SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON

L579716F84	L591529F84	L601607F84	L619740F84	L635183F84	L644232F84	L657881F84
L872272F84	L861700F84	L853070F84	L831042F84	L823006F84	L714935F84	L662790F84
L872284F84	L873660F84	L878321F84	L881551F84	L884366F84	L885906F84	L887054F84
L605020F84	L621759F84	L634530F84	L654895F84	L644455F84	L488771F84	L895737F84
L644990F84	L619862F84	L568342F84	L768003F84	L544135F84	L558642F84	L592655F84
L747225F84	L871561F84	L755968F84	L840514F84	L713018F84	L791316F84	L532047F84
L814838F84	L814971F84	L817378F84	L831684F84	L754502F84	L821625F84	L715557F84
L525967F84	L897940F84	L897489F84	L732045F84	L608397F84	L807355F84	L867171F84

SIEMENS: C45, S45, SL 45 (I), ME 45, M 50, M T50 NOKIA - SMS GRAFICZNY: 3395, 3410, 3510(I), 3590, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310(I), 6510, 6590, 6610, 7210, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910, 9210, 9210I, WYGASZACZ: 3310, 3330, 3350, 3395, 3410, 3590, 5510; SAMSUNG: N600, N620, T100, S100; ERICSSON: T29, T39, T65, T66, T68, T68I, R520, T200

SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. **D815660F84**
NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. **L815660F84**
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. **V815660F84**
ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660F84**
SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. **Z815660F84**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660F84**).

DZWONKI NR 7228

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, ALCATEL, SONY ERICSSON

2 Pac, California Love - T636376F84
50 Cent, In Da Club - T852114F84
Alizee, Jen ai marre - T845951F84
Bajm, Mysli i słowa - T927001F84
Big Cyc, Każdy facet to świnia - T643792F84
Blue Cafe, Do nieba - T912590F84
Bonnie Tylor, I need a hero - T912476F84
Brooklyn Bounce, Loud and proud - T723316F84
B. Rhymes, Mariah Carey, I Know What... - T927004F84
Coolio, Gangsta's Paradise - T559001F84
Culture Beat, Mr. Vain - T627270F84
Cypress Hill, Rock Superstar - T912527F84
DJ Bobo, Chihuahua -T843369F84
Eminem, 8 Mile - T723704F84
Eminem, Under The Influence - T665828F84
Eminem, Without Me - T613894F84
Evanescence, Bring Me To Life - T926999F84
Ewelina Flinta, Żałuję - T830955F84
Film: Benny Hill - T653935F84
Film: Beverly Hills Cop - T653933F84
Film: Desperado: T591282F84
Film: Jak rozpętałem II wojnę - T921F84
Film: James Bond - T412153F84
Film: Kiler - T595444F84
Film: Mission Impossible - T668068F84
Film: Shrek - T582747F84
Film: Terminator - T582744F84
Hymn ZSRR- T436557F84
In-Grid, In Tango - T834992F84
Kate Ryan, Desenchantee - T742315F84
Kate Ryan, Libertine - T847198F84
Kreskówka: Gumisie - T732064F84
Kreskówka: Koziołek Matołek - T10431F84
Leszcze, Ta dziewczyna - T927006F84
Linkin Park, Faint - T927005F84
Linkin Park, In the End - T563847F84
Linkin Park, Somewhere I Belong - T912524F84
Liquido, Narcotic - T419574F84
Łzy, Oczy szeroko zamknięte - T834994F84
Members of Mayday, 10 in 01 - T732073F84
Members of Mayday, Sonic Empire - T912512F84
Metallica, St. Anger - T926998F84
Nirvana, Smell Like Teen Spirit - T559035F84
Peja, Głucha noc - T705082F84
Queen, We Are The Champions - T756011F84
Red Hot Chilli..., Californication - T559047F84
Rezerwa - T10437F84
Sash, Equador - T897281F84
Scooter, Ramp - T835011F84
Scooter, Weekend - T847193F84
Sean Paul, Get Busy - T927007F84
Serial: Czterej pancerni i pies - T919F84
Serial: Świat według Kiepskich - T591277F84
Simply Red, Sunrise - T912564F84
Snap, Rhytm is a dancer - T882923F84
Vanessa Paradise, Joe le Taxi - T603618F84

MOTOROLA: V50, V100, T191, T192, V2288, T280, A008; SIEMENS: SL 42, C45, C 55, S45, SL 45 (I), ME 45, M 50; MITSUBISHI: TRIUM ECLIPSE; NOKIA: 3350, 3395, 3410, 3590, 5125, 5165, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310I, 6510, 6590, 6610, 7110, 7160, 7210, 7650, 8110I, 8210, 8260, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9110, 9110I, 9210, 9210I; SENDO: P200.

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "T", NP. **T1062F84**
SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "J", NP. **J1062F84**
SENDO: ZAMIAST "T" WPISZ "SD", NP. **SD1062F84**
MOTOROLA: ZAMIAST "T" WPISZ "H", NP. **H1062F84**
MTSUBISHI: ZAMIAST "T" WPISZ "MI", NP. **MI1062F84**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T1062F84**).

WIELKIE GRAFIKI NR 7928

ALCATEL, SIEMENS, ERICSSON

SIEMENS: C45, S45, SL45, ME45, M(T)50, C55, S55; ALCATEL: OT511, OT512, OT715; ERICSSON: T29, T39, T65, T66, T68(I), R520, R600, T200, T300, P800

A612894F84	A612916F84	A613146F84	A638278F84	A638138F84	A671533F84
A677316F84	A770045F84	A818724F84	A878504F84	A878506F84	A936434F84
			A659770F84	A878494F84	A802108F84

ERICSSON: ZAMIAST "A" WPISZ "EB", NP. **EB651111F84**
ALCATEL: ZAMIAST "A" WPISZ "P", NP. **P651111F84**
SIEMENS: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA, NP. **A651111F84**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:A651111F84**).

KOLOROWE LOGO NR 7428

NOKIA

LOGA NA TELEFONY **NOKIA: 3510i, 3530 i 5100.**

XS828318F84	XS897688F84	XS890844F84	XS828305F84	XS828325F84
XS828334F84	XS828326F84	XS828316F84	XS828311F84	XS828304F84
XS890749F84	XS890799F84	XS897746F84	XS890858F84	XS828304F84

LOGA NA TELEFONY **NOKIA: 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 8910i.**

XM828278F84	XM897921F84	XM891036F84	XM828283F84	XM828282F84
XM891026F84	XM891061F84	XM890749F84	XM891117F84	XM891139F84

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WIADOMOŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:XS817751F84**).

WapSter.pl

GRY JAVA NR 7928

UWAGA!!!

Jeśli chcesz pobrać grę, koniecznie to przeczytaj!

Bardzo ważne jest, aby pobrać grę właściwą dla modelu Twojego telefonu. Jeśli nie chcesz mieć problemów z pobraniem gry najpierw upewnij się, że Twój telefon może łączyć się z WAP i masz takie połączenie poprawnie skonfigurowane (jeśli nie – poproś o to operatora sieci). Aby pobrać grę właściwą dla Twojego telefonu uważnie przeczytaj poniższe instrukcje i zastosuj się do nich.

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ **NUMER GRY Z ODPOWIEDNIMI LITERAMI**. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JVNE64F84**).

NOKIA 3410: PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVND"** NP. **JVND64F84**
NOKIA 6310i: PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVNA"** NP. **JVNA10F84**
NOKIA SERIA 30: (3510i, 8910i, 3530, 3560 (95x64)): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVNE"** NP. **JVNE64F84**
NOKIA SERIA 40: (7210, 6610, 6800, 7250, 6100, 5100): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVNB"** NP. **JVNB64F84**
NOKIA SERIA 60: (7650, 3650): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVNS"** NP. **JVNS64F84**
SIEMENS COLOR: (S55, SL55, M55): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVSC"** NP. **JVSC67F84**
SIEMENS MONO: (M50, MT50, C55): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVSM"** NP. **JVSM67F84**

MOTOROLA 722i MA WYŁĄCZONY ODBIÓR ZAKŁADEK SIECIOWYCH. ABY POBRAĆ GRĘ TRZEBA TO NAJPIERW WŁĄCZYĆ. JEŚLI SIĘ TEGO NIE ZROBI TO GRA NIE DOJDZIE! (WIADOMOŚCI/WIAD. PRZEGLĄDARKI/USTAWIENIA/USŁUGA/ZMIEŃ/ODBIÓR WSZYSTKICH)

Swat Sniper

Numer gry: **63F84**

Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 60
SIEMENS COLOR

Plasma Inferno

Numer gry: **68F84**

Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS COLOR

Kung Fu

Numer gry: **67F84**

Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS COLOR
SIEMENS MONO

Infernal Gate

Numer gry: **66F84**

Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 60

Jungle Commando

Numer gry: **64F84**

Gra dostępna na telefony:
NOKIA 3410
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60

Koszt wysłania SMS-a to: numer 7228: 2,44 zł; numer 7428: 4,88 zł; numer 7928: 10,98 zł; Wszystkie ceny są z VAT. Usługa dostępna w sieciach IDEA, ERA, PLUS

Jednym zdaniem...

VAT-em w Sieć

Wydawać by się mogło, że na użytkownikach Internetu w Polsce przetestowano już wszystkie możliwe głupie pomysły, jakie mogły komukolwiek przyjść do głowy. Nic bardziej błędnego. Najnowszym sposobem na ograniczenie dostępu do Sieci jest pomysł Ministerstwa Finansów (tego samego, które – chyba tylko dla złośliwego żartu – obwiesiło swój budynek dużymi neonami www.mf.gov.pl). Polega on na opodatkowaniu usług dostępu do Internetu stawką VAT 22%.

Tymczasem w Stanach Zjednoczonych, gdzie możliwości dostępu do Sieci i tak są znacznie większe, postanowiono, że takie usługi mają być zwolnione z podatków... do końca świata! Również Unia Europejska zaleca swoim członkom, aby jak najbardziej ułatwiali rozwój „społeczeństwa informatycznego". Jak widać, nasze władze mają własną metodę działania: „wspierać monopol TP S.A." i „ściągać haracz z tych, których jakimś cudem stać na Internet".

Żegnaj ATX

Najpopularniejszy obecnie standard płyt głównych (ATX) ma szanse zostać już wkrótce wyparty przez nowy – BTX. Najważniejsze zmiany, jakie zostaną wprowadzone, to: 3 wersje rozmiarów płyty głównej (standard, micro i pico), brak złącza AGP – zamiast niego pojawi się złącze PCI Express 16 oraz możliwość instalacji kart rozszerzeń poziomo bądź pionowo. Na razie nie ujawniono pozostałych danych technicznych.

Zagubiona moc

Wielką niespodziankę niektórym użytkownikom kart Radeon 9500 sprawiła firma ATI. Wścibscy majsterkowicze doszli bowiem do wniosku, że aby zmienić model 9500 w wydajniejszy 9700 wystarczy... zaopatrzyć się w odpowiednio spreparowane sterowniki. Dzięki tej prostej sztuczce można odblokować dodatkowe 4 potoki renderujące, w jakie wyposażono układ karty, co znacząco podnosi wydajność pracy (czasem nawet o 100%!). Mała rzecz, a cieszy.

GeForce dla komórek

nVidia zapowiedziała rozpoczęcie produkcji układu GeForce 2150 przeznaczonego dla urządzeń przenośnych (palmtopów oraz telefonów komórkowych). Nowa kość pozwoli na przechwytywanie ruchomego obrazu oraz zdjęć wysokiej rozdzielczości (do 1.3 mpiks).

Superkopier?

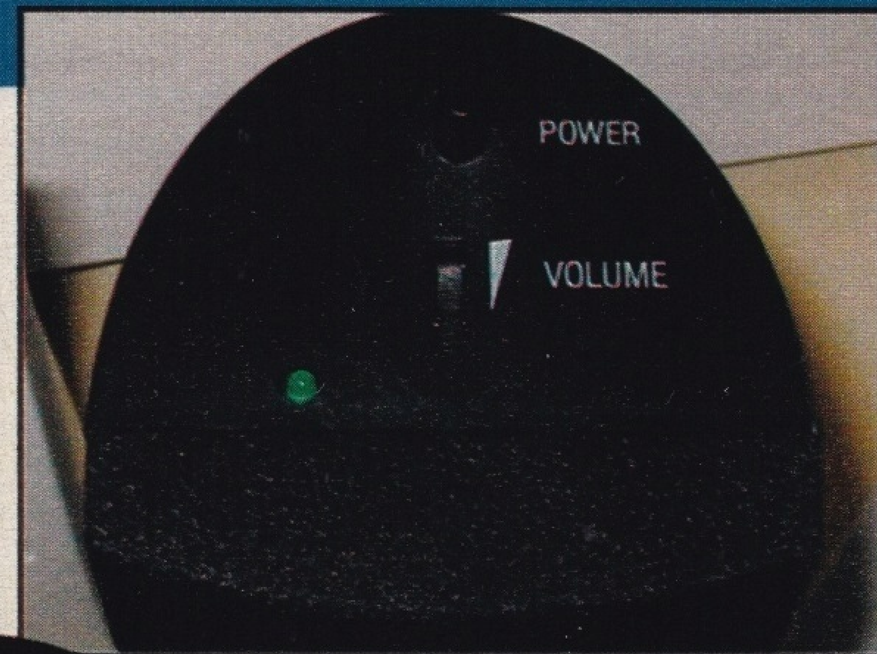
Firma Nowe Media wprowadziła do sprzedaży program GameJack 3, pozwalający na łatwe kopiowanie zabezpieczonych płyt CD i DVD. Oprogramowanie radzi sobie bez problemu z większością nowoczesnych zabezpieczeń, potrafi także kopiować płyty z grami na PlayStation oraz PlayStation 2. GameJack 3 sprzedawany będzie w cenie 99 zł. Piraci będą usatysfakcjonowani...

Głośniczki – rzecz niezbędna...

Każdemu, kto korzysta z komputera, przydadzą się głośniki. Na rynku dostępnych jest bardzo wiele modeli, poczynając od najprostszych, aż do zaawansowanych technologicznie zestawów 5.1. Do naszej redakcji trafiły tym razem 3 prostsze zestawy głośnikowe firmowane przez znanego producenta akcesoriów, Manta Multimedia.

Głośniki MM 80, MM 95 oraz MM 100 można zakwalifikować jako podstawowe wyposażenie peceta. W skład każdego z zestawów wchodzą 2 głośniki z wbudowanym wzmacniaczem. Standardowym wyposażeniem jest oczywiście wyłącznik sieciowy, potencjometr regulacji głośności oraz dioda informująca o włączonym zasilaniu. Dodatkowo modele **MM 80** oraz **MM 100** wyposażono w gniazdo słuchawkowe, co jest bardzo praktycznym pomysłem. We wszystkich urządzeniach zastosowano głośniczki o mocy 3 watów, zapewniające pasmo przenoszenia od 20Hz do 20 kHz. Osoby przywiązujące wagę do takich szczegółów jak wygląd używanego sprzętu, będą także usatysfakcjonowane – zestawy wyglądają elegancko, a do tego dostępne są w kolorach czarnym oraz białym (poza modelem MM 100).

Miło zaskakuje jakość dźwięku z wszystkich głośników – od tego typu zestawów zazwyczaj nie oczekuje się cudów, tymczasem w wypadku sprzętu Manty nawet maksymalne podniesienie głośności nie powoduje przykrych zniekształceń dźwięku. Oczywiście słychać, że przekroczyliśmy możliwości urządzeń, ale nie jest to aż tak denerwujące, jak w innych tanich dalekowschodnich produktach. Jeśli potrzebujesz niedrogich, ale przyzwoitych głośników, zestawy Manty spodobają ci się. Gdyby tylko jeszcze producent wyposażył je w ciut dłuższe przewody podłączeniowe...



MM-80

MM-95

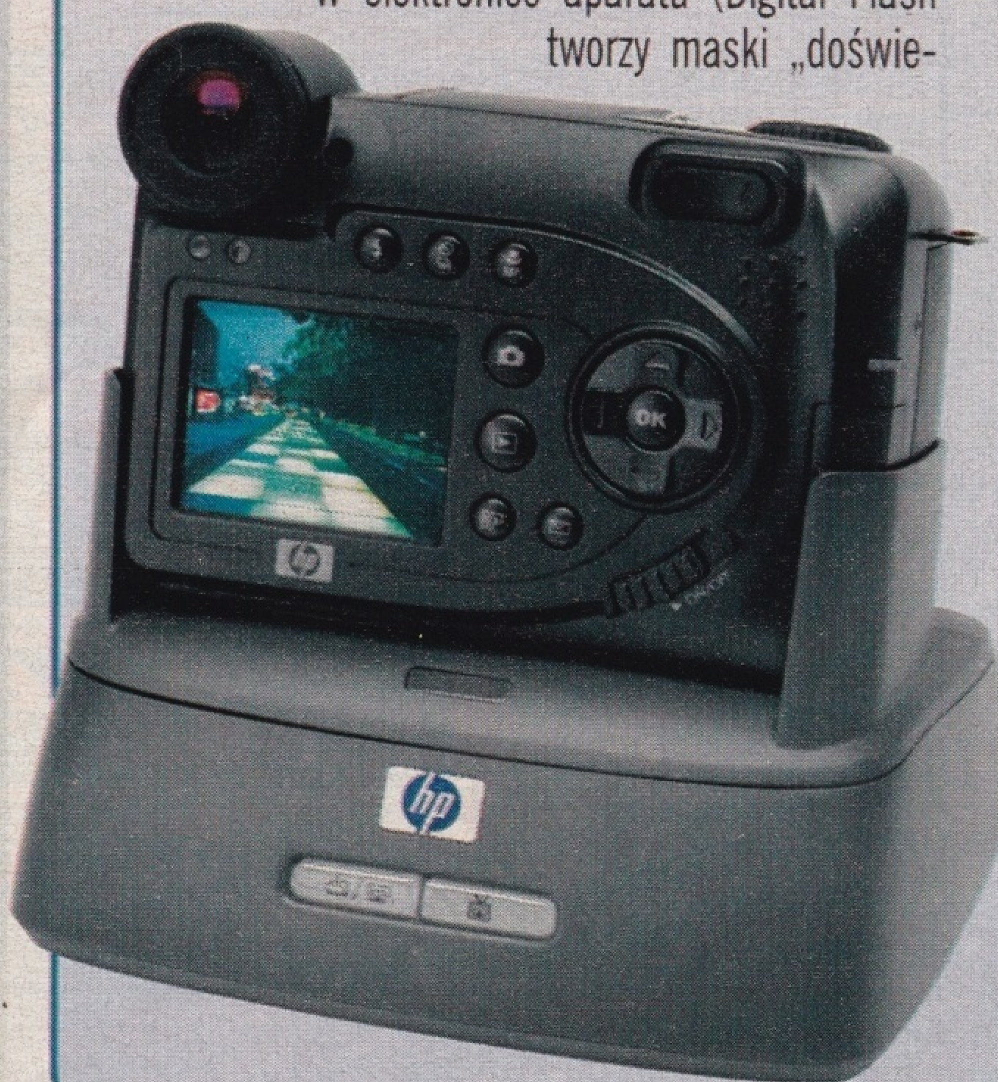
MM-100



Ceny zestawów:
MM 80: 19,90 zł
MM 95: 29,90 zł
MM 100: 39,90 zł

Inteligentna cyfrówka

Firma Hewlett-Packard wprowadza na rynek nowy aparat cyfrowy. **HP Photosmart 945**, który ma zastąpić model HP 850, nie jest jednak zwykłą cyfrówką. Wzbogacono go o technologię Digital Flash, która wykorzystuje teorię Retinex. Co to wszystko znaczy „po ludzku"? Chodzi o to, że dzięki obu (opatentowanym) technologiom będzie można robić zdjęcia tak, jak dany obiekt widzą twoje oczy. Koniec z niedoświetlonymi fotkami, na których zamiast ładnego krajobrazu widzisz jasną plamę w miejscu nieba i ciemne kontury czegoś, co miało być górami. Teraz niebo pozostaje bez zmian, a góry zostają rozjaśnione przez algorytmy wbudowane w elektronice aparatu (Digital Flash tworzy maski „doświetlająco-przysłaniające"). Dodatkowo aparat wyposażono w Preferowaną Reprodukcję Zdjęcia – algorytm tworzący krzywą tonalną dla każdego kadru, pozwalającą zachować detale w ciemnych i jasnych obszarach zdjęcia przy kompresji z rozdzielczości 12 na 8 bitów (format jpg). Jaki masz z tego pożytek? Dzięki temu na swojej fotce zobaczysz wyraziste chmurki na jasnym niebie, zaś ciemne zbocza gór przestaną być plamą w jednym kolorze i bez problemu dostrzeżesz tam np. kwiatki (oczywiście przy założeniu, że takie elementy rzeczywiście wystąpiły na widoczku w momencie, gdy robiłeś zdjęcie :)). I tylko cena (ok. 3000 zł) może cię do tej zabawki zniechęcić...



Dane techniczne aparatu:
Matryca: 5,3 megapiksela; format zdjęć: 1296 x 976 lub 2608 x 1952; ogniskowa 37-300 mm; zoom optyczny/cyfrowy: 8x/7x (Pentax); jasność obiektywu/migawka: f 2.8/ f 3.1 / 1/2000 s – 16 s; czułość ISO 100/200/400; nośnik danych: SD/MMC (32 MB w zestawie); złącza: USB i TV; cena około 3000 zł

Papla w Sieci

Pod tą zabawną nazwą kryje się mobilny komunikator nowej generacji, wypuszczony przez warszawską firmę Emisja. Czym może zaskoczyć użytkowników? **Papla Instant 2.0** (tak brzmi pełna nazwa) umożliwia łączenie się jednocześnie z osobami korzystającymi z takich komunikatorów, jak ICQ i Gadu-Gadu. Pozwala też na prowadzenie rozmów między użytkownikami komputerów i telefonów komórkowych. Z Papli skorzystają właściciele komputerów oraz telefonów komórkowych z technologią Java. Program jest bezpłatny i można go pobrać ze strony **www.papla.pl**.

KONKURS SMS



Tym razem możecie wygrać jeden z 4 zestawów głośników firmy Manta Multimedia!

Aby wziąć udział w losowaniu nagród, odpowiedz na pytanie:

Jakiej częstotliwości dźwięku nie słyszy ucho ludzkie?

A) 200 Hz B) 2.3 kHz C) 50 kHz

Odpowiedź wyślij jako SMS o treści **CL.AU.#** (zamiast # podaj A, B lub C) na numer **7164**

Na odpowiedzi czekamy do końca października. Koszt SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Usługa dostępna w Sieciach Era, Plus GSM oraz Idea

Nagrody funduje Manta Multimedia

Tekst: DżeiDżi, Grzegorz „Murmur" Mrodawski, Eeyore, Izabela Słoklosa; Zdjęcia: Manta Multimedia, HP, Saitek, MSI

Mega PC zmieści się wszędzie

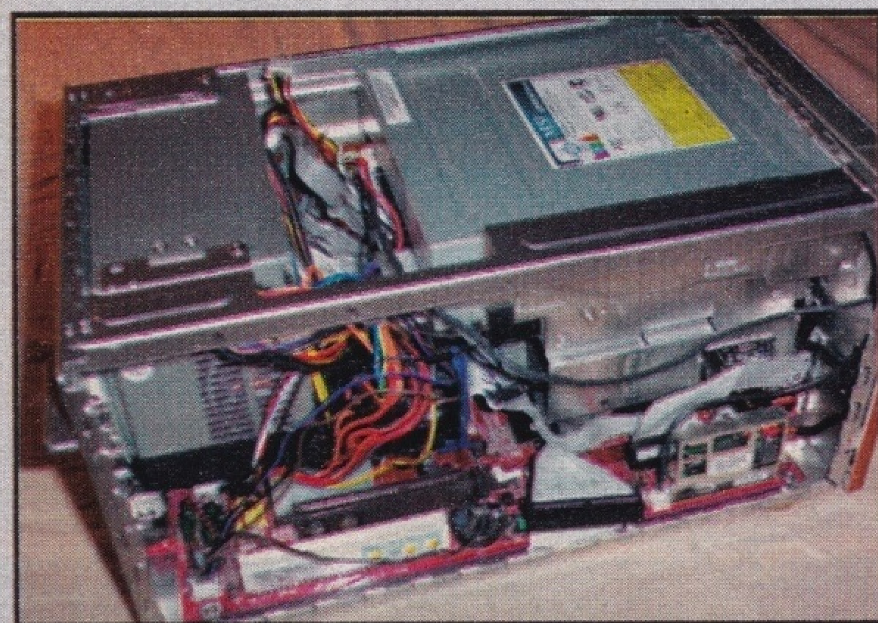
Jeśli miałeś kiedyś problem ze znalezieniem w pokoju miejsca na komputer, powinieneś kupić **MEGA PC** – w pełni funkcjonalny sprzęt, który rozmiarami jest zbliżony do drukarki, dzięki czemu można go postawić niemalże wszędzie. Dodatkowo urządzenie prezentuje się niezwykle atrakcyjnie – z przodu obudowy umieszczono wyświetlacz, pokrętło regulacji głośności oraz przyciski funkcyjne... Czy to wygląda jak miniwieża? Tak, bo jest nią także!



MEGA PC umożliwia odtwarzanie w kilku trybach płyt CD, jak również piosenek nagranych jako MP3. Funkcje wieży dostępne są w momencie, gdy komputer jest wyłączony, a jej obsługa możliwa jest też przy pomocy dołączonego pilota. Szkoda że jest on bezużyteczny, gdy komputer jest włączony. Melomani raczej nie będą zachwyceni jakością dźwięku – podłączenie głośników bez wzmacniacza nie ma sensu, bo nic wtedy nie słychać. Sprawę pogarsza brak regulacji niskich i wysokich tonów. Jest co prawda equalizer z 4 ustawieniami, jednak różnicę brzmienia między nimi dosyć trudno wyczuć. MEGA PC wyposażony jest też w radio, którego można słuchać również przy wyłączonym komputerze, ale wtedy potrzebny jest specjalny program. Niestety, radyjko jest podatne na zakłócenia.

Wyświetlacz świeci na bardzo ładny, pomarańczowy kolor, a cyfry na nim są wyraźne tak w dzień, jak i w nocy. Brak możliwości wyłączania wyświetlacza może niestety dać się we znaki słuchającym muzyki przed snem. Szkoda też, że podczas odtwarzania plików MP3 nie wyświetlają się nazwy utworów.

Na plus wypada zapisać ilość różnych wejść i wyjść MEGA PC. Jest tu wyjście antenowe, modem, karta sieciowa, są 4 porty USB (po 2 na przód i tył), firewire itd. Posiadaczy aparatów cyfrowych (i nie tylko) zainteresują czytniki kart pamięci, znajdujące się z przodu obudowy – urządzenie obsługuje zarówno karty Compact Flash jak i MS/SD/SM/MMC. Niestety, jeśli będziesz chciał zainstalować w komputerze stację dysków, nie da się korzystać z czytników, bo znajdują się one w jedynym miejscu, gdzie można dołączyć napęd. MEGA PC nie jest sprzedawany jako kompletny komputer. Trzeba jeszcze do niego dokupić procesor, pamięci, napęd CD/DVD oraz dysk twardy. Standardowo w obudowie znajduje się 200-watowy zasilacz, cooler oraz płyta główna – **MSI-6760**, oparta na układzie SIS 651 przeznaczonym dla Pentium 4. Na płycie znajduje się też układ graficzny SIS M650, karta dźwiękowa i karta sieciowa. Jest też jeden port PCI i jeden slot AGPx4. Maksymalnie można korzystać z 2 GB pamięci. Podczas montowania sprzętu trzeba się trochę nagimnastykować – ze względu na rozmiar obudowy jest w niej dosyć ciasno.



Instalacja Windows XP (rekomendowany system dla MEGA PC) przebiega sprawnie i szybko. Należy tylko pamiętać o wszystkich sterownikach znajdujących się na dołączonej płycie. Niestety, zintegrowana karta graficzna świetnie sprawuje się tylko w środowisku 2D, a nowe gry 3D mogą sprawiać problemy.

MEGA PC to produkt bardzo ciekawy. Z całą pewnością nadaje się dla osób, które komputera używają tylko do prac biurowych bądź do surfowania po Internecie. Jeśli chodzi jednak o graczy, to muszą oni ten sprzęt zmodyfikować – w szczególności wymienić kartę graficzną na lepszą. Podczas pracy MEGA PC jest bardzo cichutki, co też jest jego sporą zaletą.

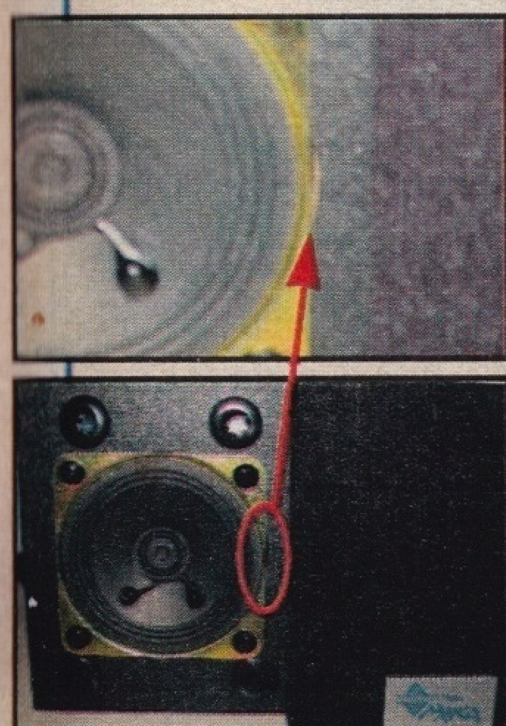
Info:
Cena: 1299 zł
www.msi-polska.pl

Basssssowe brzmienie

Manta Multimedia postanowiła uszczęśliwić tych wszystkich, którym nie wystarcza prosty zestaw dwóch głośniczków do PC, a jednocześnie nie mają miejsca (bądź gotówki) na potężny zestaw audio 5.1.

W skład **Jumbo Bass MM 650** wchodzą 2 głośniczki satelitki (o mocy 3 W każdy) oraz subwoofer o mocy 10 W. Co ciekawe, wszystkie elementy posiadają drewnianą obudowę, co zapewnia lepszą jakość dźwięku. Zestaw posiada wbudowany wzmacniacz oraz pilota, umożliwiającego regulację głośności oraz basów. Niestety, zabrakło możliwości regulacji tonów wysokich, które są, moim zdaniem, troszkę za silnie oddawane. Bardzo praktycznym pomysłem było niewątpliwie umieszczenie w pilocie gniazda słuchawkowego – za to firmie Manta należy się wielki plus.

Jakość dźwięku powinna zaspokoić potrzeby większości domowych użytkowników komputera – za przyzwoitą cenę (79,90 zł) otrzymujemy funcjonalny, niezły zestaw, choć producent nie uniknął kilku niedoróbek. Po zdjęciu osłonki satelitek widać np., że głośniczek nie został dokładnie umieszczony w pudle rezonansowym (zdjęcia po lewej) – na szczęście w takim zestawie nie wpływa to na jakość dźwięku.





Saitek składany

Gdyby ustawić obok siebie 10 joysticków, to bez wątpienia nowy produkt Saiteka rzucałby się w oczy. Jego konstrukcja przypomina trzynożnego pająka z długim drążkiem wbitym pionowo w plecy.... O ile rozkładana podstawka **ST90** zdecydowanie różni się od tej w standardowym joysticku, tak sam drążek budzi skojarzenia z serią Cyborg – tyle że odchudzoną. Drążek wyposażony jest w dwa przyciski „fire" oraz w spust na przodzie. Dodatkowo na samej górze znajduje się cyfrowa przepustnica, za którą odpowiadają 2 przyciski – „+" i „-". O ustawieniu przepustnicy informują 4 diody umieszczone na górze drążka.

W praktyce joystick sprawuje się całkiem nieźle, chociaż jego bardzo mała waga i brak przyssawek sprawiają, że nie przytrzymywany drugą dłonią u podstawy ślizga się po powierzchni. Instalacja nie stanowi najmniejszego problemu – wystarczy podłączyć joystick do wolnego portu USB i po kłopocie. Z całą pewnością ST90 nadaje się do wszelkich symulacji lotu oraz gier zręcznościowych. Konstrukcja pozwala na korzystanie z niego zarówno osobom lewo- jak i praworęcznym. Dzięki sprężynie zamontowanej pomiędzy drążkiem a podstawą joystick bardzo łatwo wraca do pionu, a podczas gry sprężyna ta stwarza opór, dzięki któremu zabawa jest bardziej przyjemna. ST90 to nie tylko dziwny i oryginalny wygląd, ale i bardzo dobra jakość za naprawdę niewielką cenę. Produkt zdecydowanie wart polecenia.



Info:
Cena: 99 zł
Karuma Polska, Gdańsk
www.saitek.pl



Jednym zdaniem...

Słuchaj dłużej

iRiver, producent przenośnych odtwarzaczy MP3, wypuścił najnowszy model grajka wyposażony w dysk twardy o pojemności aż 20 GB. Urządzenie jest naprawdę „przenośne" – ma wymiary 2 x 6 x 10 cm.

nVidia nForce 3

Po raz kolejny nVidia udowadnia, że bardzo poważnie traktuje pojedynek z VIA w zakresie produkcji chipsetów dla płyt głównych. Na targach Computeks firma pokazała nową kość – nForce3. Układy będą przeznaczone dla nowych 64-bitowych procesorów Athlon 64 i 64 FX firmy AMD. Oprócz pokazanych wcześniej chipsetów nForce3 Pro 150 i nForce3 150, przedstawiono trzy kolejne konstrukcje: nForce3 250 Gb, nForce3 250 oraz mobilny nForce3 Go 150 (dla notebookowych procesorów Athlon 64-M).

Układy nForce3 z serii 250 od swoich poprzedników różnią się przede wszystkim zastosowaniem kontrolera Serial ATA i modułem sieciowym Gigabit Ethernet.

Nowe jabłuszko

Jednym z najbardziej rozpoznawalnych znaków w branży komputerowej jest logo firmy Apple. Jednak ostatnio koncern postanowił zaktualizować tęczowe jabłko, nadając mu metaliczny połysk. Dzięki tej drobnej zmianie, nowy znak będzie idealnie pasował do oprawy graficznej najnowszego systemu operacyjnego Apple'a – Panther, którego finalna wersja trafi niebawem na półki sklepowe. Zagorzali fani protestowali przeciwko zmianom w wyglądzie znaku, niektórzy nawet pokusili się o napisanie petycji, w której kategorycznie zabraniali rozpowszechniania w materiałach reklamowych zaktualizowanego logo Apple.

Niszczyć dobrze

Mogłoby się wydawać, że nie ma nic prostszego niż niszczenie danych. To jednak nieprawda! Pozbycie się wszystkich informacji zawartych na dysku twardym jest sprawą dosyć skomplikowaną. Firma Hitachi stworzyła nawet przeznaczone specjalnie do tego celu urządzenie. Maszyna tworzy silne pole magnetyczne, które bezpowrotnie niszczy wpisy na HDD. Producent twierdzi, że pozbycie się danych z 40-gigabajtowego dysku trwa zaledwie 20 minut. Produkt zapewne znajdzie amatorów w postaci większych firm, potrzebujących skutecznie unicestwiać poufne dane. Choć, z drugiej strony, lepiej kupić pracownikom kilka sztuk młotków, gdyż cena urządzenia jest bardzo wygórowana.

Kukurydziany CD

Co łączy płyty CD i kolby kukurydzy? Jeśli nie znasz odpowiedzi na to pytanie, to znaczy, że nie słyszałeś o pomyśle firmy Sanyo. W trosce o dobro środowiska Sanyo postanowiła zapoczątkować produkcję ekologicznych płyt! Cedeki zostaną wykonane z kwasu mlekowego pozyskiwanego z kukurydzy. Dodatkowo będą miały przyjazne dla środowiska pudełka oraz etykiety. Z jednej kolby kukurydzy można będzie wyprodukować aż 10 płyt, które – gdy będą niepotrzebne – da się po prostu wyrzucić!

Jednym zdaniem...

Mały terrorysta

Gry, w których można się było wcielić w amerykańskich żołnierzy gromiących arabskich terrorystów, nie spodobały się palestyńskiej organizacji Hezbollah, która postanowiła stworzyć symulator pozwalający stanąć „po drugiej stronie". W SPECIAL FORCES jako palestyński bojownik walczysz zatem z oddziałami izraelskimi podczas inwazji na południowy Liban w 1978 i 1982 roku. Ciekawe, czy następnym krokiem będzie wypuszczenie przez al Kaidę gry, w której można będzie polatać Boeingiem nad WTC lub gmachem Pentagonu?

Na co to komu?

Odwiedzający tajwańskie targi Computex mogli się przekonać, że do portu USB można podłączyć nawet najbardziej dziwne i nieprzydatne gadżety. Wśród prezentowanych urządzeń znalazła się między innymi choinka grająca kolędy i świecąca we wszystkich kolorach tęczy (w końcu Boże Narodzenie się zbliża), aparat do pomiaru ciśnienia krwi (na wypadek ataku serca podczas grania w QUAKE'A) oraz kubek podgrzewający kawę.

Xbox na nowo

Firma Friendtech (producent konwerterów dla płyt główych) zaprezentowała zmodyfikowaną konsolę Xbox. Urządzenie po „podrasowaniu" posiada procesor Intel Celeron 1,4GHz z 256KB cache (zamiast Pentium III 733MHz ze 128 KB cache), przełącznik wybierający prędkość standardową lub „turbo". BIOS pozwalający na łatwy update, wyjście S-Video i jako opcję – większy dysk twardy. Friendtech nie zapomniał też dołożyć oprogramowania pozwalającego na odtwarzanie wszystkich popularnych formatów plików multimedialnych. Nowy Xbox nie ma zabezpieczenia antypirackiego i blokady regionów DVD. Niestety, nie sądzimy, aby zestaw – w skład którego poza konsolą wchodzi specjalna torba oraz pad – trafił na polski rynek. W końcu „Polska być dziwna kraj".

Taniej = drożej

Do dziwnych pomysłów Telekomunikacji Polskiej S.A. chyba przyzwyczaił się już każdy. Ostatnio telemonopol postanowił uszczęśliwić osoby korzystające z linii ISDN, fundując im prawie 60% podwyżkę opłat abonamentowych. Prawda, że to miły prezent? Zwłaszcza w połączeniu z wcześniejszą akcją promocyjną, w której TP S.A. zajadle zachwalała ISDN jako najlepsze i najsłuszniejsze rozwiązanie.

Polska Motorola

Koncern Motorola otworzył w Krakowie nowe centrum oprogramowania, które zajmie się głównie produkcją oprogramowania dla sieci komórkowych. Centrum kosztowało ponad 10 milionów dolarów. Amerykańska korporacja wybrała Polskę ze względu na niższe koszty działania oraz wykształconą kadrę inżynierską. Czyżby nasi też potrafili, jak chcą?

Najnowsze produkty Canona

Na wrześniowej konferencji prasowej Canon przedstawił swoje najnowsze produkty przeznaczone dla właścicieli komputerów osobistych. Nową ofertę towarową firmy, słynącej do niedawna głównie z aparatów fotograficznych, najlepiej określić słowami: „Więcej za tę samą cenę". Wszystkie nowe modele drukarek drukują szybciej i lepiej (nawet do 4800x2400 dpi), a kosztują tyle samo co analogiczne urządzenia sprzed roku. Standardem w droższych modelach staje się powoli automatyczny dupleks, dzięki któremu nie trzeba przekładać kartek, by drukować dwustronnie. Do coraz większej liczby drukarek da się podłączyć aparat cyfrowy i to bez pośrednictwa komputera. Graczy z pewnością zainteresują też drogie, lecz wydajne kombajny drukujące, które umożliwiają drukowanie obrazów bezpośrednio na płytach CD/DVD. Niestety – na razie tylko firm takich jak TDK, Verbatim czy Maxell. Pokrywają one swe nośniki specjalną masą pochłaniającą atrament.





Wśród skanerów Canona uwagę zwraca model LiDE 80 typu CIS, który jako pierwszy w świecie umożliwia skanowanie klisz filmowych. Technikom firmy udało się też skrócić do kilku sekund czas generowania podglądu. Z kolei dzięki przenośnym projektorom multimedialnym można zagrać w CHROME na dużej jak wół ścianie własnego pokoju! Niestety, w dniu oddawania tego numeru CLICK! do drukarni, polskie ceny produktów nie były jeszcze znane – więcej informacji znajdziesz na stronie **www.canon.pl**.

Wszystko w jednym

Do niedawna standardowym wyposażeniem szanującego się biura był faks, kserokopiarka, drukarka, no i oczywiście komputer. Te wszystkie przydatne urządzenia miały jedną podstawową wadę – potrafiły zająć więcej miejsca niż obsługująca je osoba. Na szczęście nastała era urządzeń wielofunkcyjnych.



Brother MFC-4820C należy właśnie do grupy takich nowoczesnych gadżetów: zajmuje mało miejsca, wygląda elegancko i spełnia funkcje kopiarki, faksu, automatycznej sekretarki oraz czytnika kart pamięci. Konstruując urządzenie, zwrócono uwagę na komfort pracy. W biurach zazwyczaj panuje spory hałas – MFC-4820C potrafi pracować wyjątkowo cicho, a do tego jest energooszczędne. Ciekawe, czy następnym krokiem będzie stworzenie cybernetycznej sekretarki?

Iiyama TV?

Być może już wkrótce zwyczajne monitory oraz telewizory kineskopowe przejdą do lamusa. Wszystko oczywiście za sprawą eleganckich i płaściutkich paneli LCD, wyposażonych w funkcję telewizora. Taką przyszłość przewidują inżynierowie firmy Iiyama, którzy już teraz postanowili zaoferować nam przedsmak przyszłości. Do sprzedaży trafił właśnie ProLite C480T – panel, który nie bez przyczyny można nazwać centrum multimedialnym. Do urządzenia można podłączyć nie tylko komputer, ale także kamerę wideo, odtwarzacz DVD, konsolę do gier czy po prostu antenę telewizyjną bądź kabel tv kablowej.

Jak na nowoczesny odbiornik przystało, ProLite C480T wyposażono w tuner z funkcją automatycznego wyszukiwania kanałów, pilota zdalnego sterowania, funkcję PIP (Picture in Picture – podgląd obrazu z drugiego źródła). W pamięci panelu można zaprogramować 100 kanałów TV. Podziw budzi także ilość wejść – poza typowym Euro-scart, SVHS, AV oraz wyjściem słuchawek znalazło się tu także cyfrowe wejście DVI. Producent zadbał także o zapewnienie najwyższej jakości obrazu, ograniczając do minimum efekt smużenia, który jest niezauważalny.



Nokia 7600: wykręcona – zakręcona?

Jaki powinien być telefon na miarę XXI wieku? Na to pytanie każdy z użytkowników komórki odpowie sobie inaczej, ponieważ zależy to od indywidualnych potrzeb. Na pewno jednak większość posiadaczy telefonów zwraca uwagę na ich wygląd. I to chyba właśnie z myślą o miłośnikach oryginalnych konstrukcji Nokia wyprodukowała najnowszy model 7600.

Nokia 7600 łączy w sobie nie tylko nowatorski pomysł na obudowę, ale i możliwości telefonii komórkowej trzeciej generacji. Komórka posiada kolorowy wyświetlacz, potrafiący odzwierciedlić 65 000 kolorów oraz cyfrowy aparat fotograficzny, rejestrujący obraz ruchomy o długości do 2.5 minuty. Poza tym użytkownik może korzystać z poczty elektronicznej oraz wysyłać i odbierać wiadomości multimedialne, a także słuchać muzyki zapisanej w formacie MP3/AAC. Pamięć zewnętrzna telefonu zmieści do 50 minut muzyki, ale możliwe będzie także doczytywanie kolejnych utworów przy pomocy usług wykupionych u operatora. Nowa komórka pozwoli także na wygodne przeglądanie Internetu przy użyciu przeglądarki XHTML.

Telefon pracuje w Sieciach GSM 900/1800 oraz WCDMA (technologia telefonii bezprzewodowej trzeciej generacji). Nowe aparaty Nokii trafią do sprzedaży pod koniec roku. Dodatkowo w wybranych sklepach na całym świecie będzie dostępna ekskluzywna seria 1000 telefonów.



Wraz z nowym telefonem Nokia zaprezentowała wyświetlacz obrazów Nokia – Nokia Image Frame, będący niczym innym jak cyfrową wersją ramki ze zdjęciem do postawienia na półce lub biurku. Gadżet ten będzie dostępny w dwóch wersjach – posiadającej port podczerwieni oraz wyposażonej w gniazdo karty SIM. Dzięki karcie drugi model będzie mógł pobierać nowe „zdjęcia" poprzez wiadomości MMS.

Kamerka-pająk

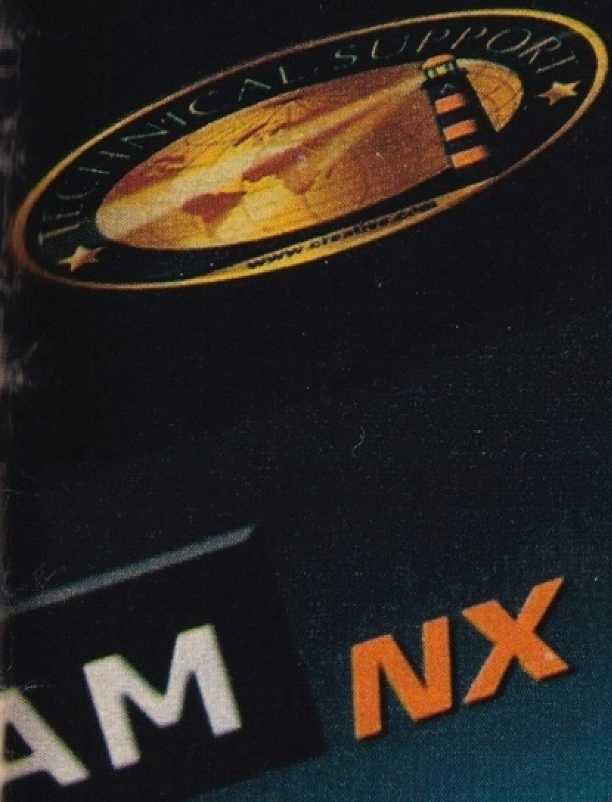


Firma Creative, znany chyba wszystkim producent akcesoriów multimedialnych dla komputerów osobistych, wprowadza do sprzedaży nowe modele kamer internetowych.

WebCam NX Pro oraz NX wyróżniają się oryginalnym wyglądem – urządzenia przypominają pająka lub futurystyczne robociki rodem z filmów s-f. Dzięki uniwersalnym uchwytom użytkownicy mogą bez problemów zamontować kamerki nawet na płaskich ekranach LCD. WebCamy zaskakują dużymi możliwościami. Zastosowany w modelu NX Pro czujnik CMOS 640 x 480 pozwala na pracę w pełnoekranowym trybie VGA lub w trybie klatkowym z rozdzielczością do 1024 x 768. Model NX oferuje skromniejsze możliwości – zapis wideo 352 x 288 lub tryb klatkowy 640 x 480. Dodatkowo w zestawie znajduje się mikrofonik, który można przymocować do monitora albo... ubrania uczestnika telekonferencji.

Kamerka korzysta ze złącza USB, a jej instalacja, bardzo prosta i intuicyjna, nie powinna przysporzyć problemów nawet mniej zaawansowanym użytkownikom. Dodatkowo w pakiecie znajduje się wiele przydatnych programów, zwiększających zakres zastosowań kamer.

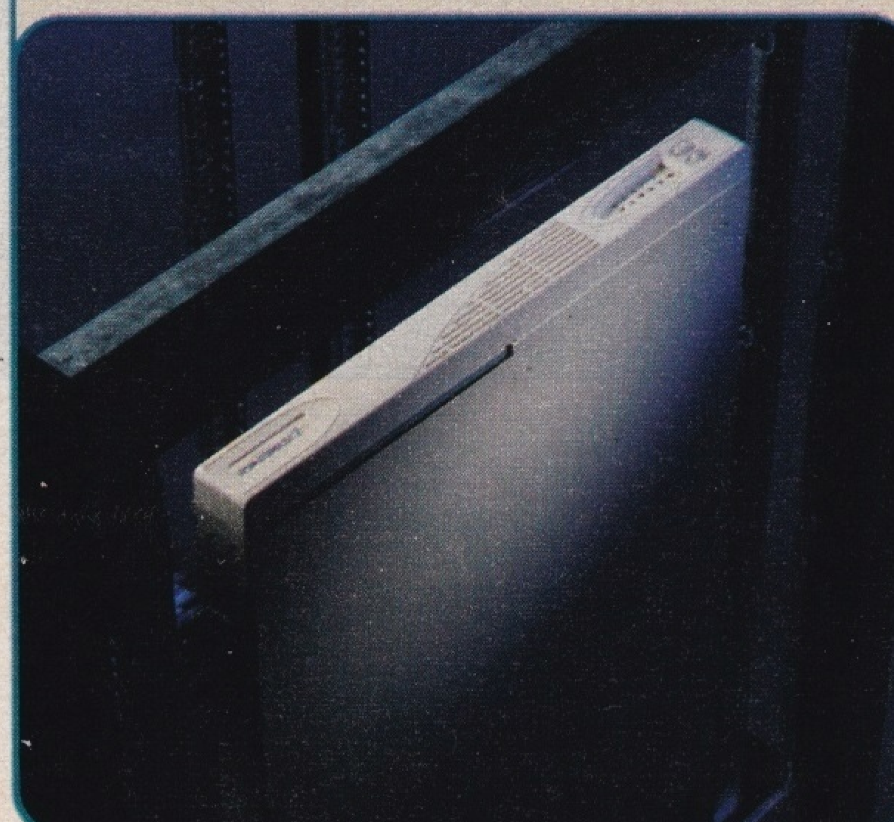
Urządzenia będą dostępne w cenie około 30 oraz 50 dolarów za sztukę + VAT (120 i 200 zł).



UPS... Cienias?

Zasilacze awaryjne cieszą się coraz większym zainteresowaniem, także wśród prywatnych użytkowników. Nic dziwnego – utrata kilkugodzinnej pracy w wyniku przerwy w zasilaniu spowodowanej przez np. remontującego mieszkanie sąsiada nie jest niczym przyjemnym. Również serwerowi osiedlowej sieci przydałoby się podtrzymanie napięcia...

Standardowe zasilacze awaryjne zazwyczaj nie należą do poręcznych urządzeń, co nie ma większego znaczenia, gdy mamy je gdzie postawić. Jednak w sytuacji, gdy chroniony komputer lub elementy sieciowe znajdują się w ciasnej szafie montażowej umieszczonej np. w piwnicznym korytarzu, sytuacja się komplikuje. Z pomocą przychodzą tu jednak konstruktorzy zasilacza awaryjnego Powerware 5115 RM, który dzięki swoim oryginalnym rozmiarom nie powinien sprawić nikomu kłopotów z instalacją.



Nokia na początek

Przeraża cię ogrom możliwości nowoczesnych komórek, a telefonu potrzebujesz głównie po to, aby rozmawiać? Zapoznaj się z Nokią 2300.

Najnowszy aparat skierowany jest przede wszystkim dla osób, które chcą korzystać z tradycyjnych funkcji komórki, a do tego od czasu do czasu zabawić się grając w gry bądź słuchając radia. Oprócz tego model 2300 pozwala na łatwą zmianę wyglądu (wymienne obudowy Xpress-On) oraz dostosowanie dźwięków dzwonków do własnych upodobań.

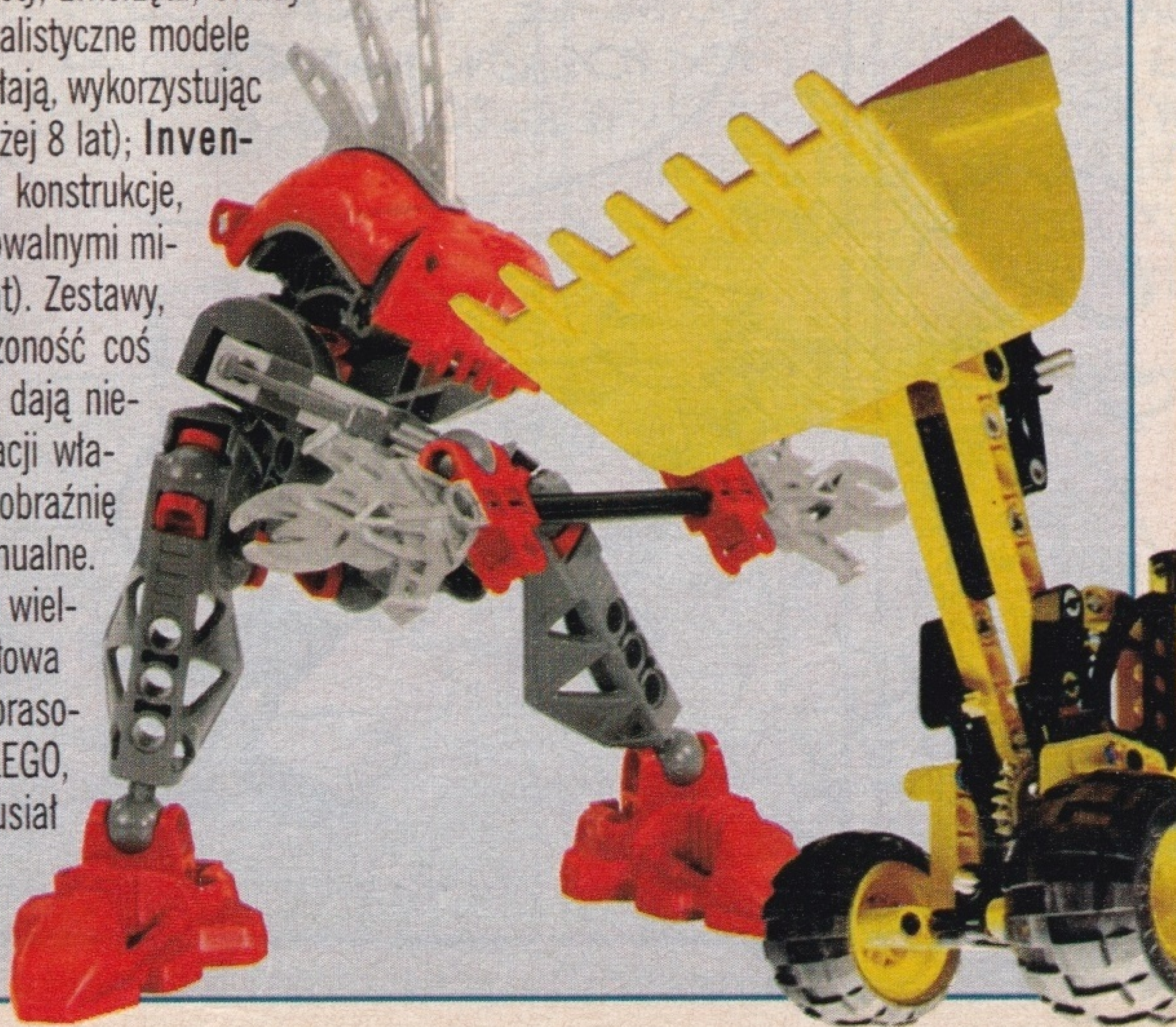


Nokia 2300 ma budzik, kalkulator, radio, trzy gry oraz wbudowany zestaw głośnomówiący. W pakiecie znalazł się też zestaw słuchawkowy, pozwalający na wygodne słuchanie radia i rozmawianie bez użycia rąk.

Duże dzieci chcą się bawić

Dobrze wszystkim znana firma LEGO wprowadziła ostatnio na rynek bardzo ciekawe zestawy klocków. Ich niezwykłość polega na tym, że... mogą się nimi bawić dzieci od lat 4 do 99. **Make & Create** to pierwszy portal LEGO w polskich sklepach. W jego skład wchodzą serie: **Creator** – zestawy klocków dla najmłodszych (4-6 lat); **Designer Sets** – można składać pojazdy, roboty, zwierzęta, owady (powyżej 6 lat); **Technic** – realistyczne modele pojazdów i urządzeń, które działają, wykorzystując elementy pneumatyczne (powyżej 8 lat); **Inventor Sets** – zaawansowane konstrukcje, niektóre z napędem i programowalnymi mikroprocesorami (powyżej 12 lat). Zestawy, z których można w nieskończoność coś budować lub przebudowywać, dają nieograniczone możliwości realizacji własnych pomysłów, rozwijają wyobraźnię przestrzenną i zdolności manualne. A do tego sprawiają naprawdę wielką frajdę (o czym piszący te słowa przekonał się na konferencji prasowej zorganizowanej przez LEGO, gdzie w określonym czasie musiał zbudować wylosowany model – i bawił się przednio!).

W tej chwili do sklepów trafia też nowa kolekcja **BIONICLE**, w której pojawiły się bestie Rahkshi. Każda z nich została obdarzona innymi mocami, ale ma to samo zadanie do wykonania – odnaleźć Maskę Światła i nie pozwolić nadejść siódmemu Tao. Zestawy kosztują 30-40 zł. Czujesz, że to jest to? No, to szuraj do sklepu!



Kup taniej Timexa

Jeśli chcesz taniej kupić porządnej klasy zegarek, koniecznie odwiedź internetowy sklep Timexa – **www.timex.pl**! W drugim miesiącu wakacji na podobny pomysł wpadło blisko 65 000 osób. Nic dziwnego – poprzez Sieć można nabyć większość modeli zegarków tego producenta, a dodatkowo skorzystać z licznych promocji. Ciekawostką jest też fakt, iż możliwy jest kontakt z obsługą sklepu poprzez komunikator Gadu-Gadu, co pozwala szybko uzyskać odpowiedzi na dodatkowe pytania dotyczące produktów Timexa. I na koniec jeszcze jedna miła informacja – zakupiony towar wysyłany jest na koszt firmy.

Jednym zdaniem...

Superkomputer?

■■ Na świecie powstało wiele urządzeń, którym można nadać miano „superkomputerów". Rząd USA postanowił stworzyć kolejną ogromną maszynę, przewyższającą dotychczasowe. 13 trylionów obliczeń na sekundę, 600 terabajtów pojemności na bazy danych, ponad 3000 współpracujących ze sobą procesorów – te imponujące liczby mówią same za siebie. Superkomputer będzie wykorzystywany do rozwiązywania złożonych problemów naukowych i przeprowadzania skomplikowanych obliczeń matematycznych.

Do Opery marsz

■■ Przeważająca większość użytkowników Windows przegląda strony WWW za pomocą Internet Explorera. Okazuje się, że warto spróbować innego narzędzia. Godną polecenia jest polska wersja Mozilli. Niebawem na rynku pojawi się finalna wersja produktu. Zmiany względem poprzedniej wersji nie są oszałamiające, ale ułatwiają korzystanie z oprogramowania i rozwiązują kilka problemów, które przeszkadzały w bezstresowanym korzystaniu z przeglądarki. M.in. Mozilla sprawniej obsługuje style kaskadowe, od których uzależniony jest wygląd wszystkich większych portali i witryn.

Darmowe biuro

■■ Pojawiła się najnowsza wersja pakietu biurowego OpenOffice, oznaczona cyferkami 1.1.0. Oprogramowanie dla systemów operacyjnych Windows, Linux oraz Solaris można znaleźć w Sieci na stronach producenta. W nowej wersji dodano między innymi możliwość eksportu dokumentów do formatów PDF, XHTML i SWF. Można korzystać także z plików AportisDoc (Palm), Pocket Worda i Pocket Excela. Autorzy pakietu zapewniają, że poprawili stabilność i dokładność pracy z dokumentami Microsoft Office. Pakiet na razie dostępny jest w wersji anglojęzycznej.

Szósty oglądacz

■■ ACDSee Systems wprowadziła do sprzedaży kolejną wersję przeglądarki plików graficznych ACDSee – 6.0. Podobnie jak wcześniej, program ma być szybki, łatwy w obsłudze i oferować rozbudowane możliwości. Wśród nowych funkcji pojawiło się przypisywanie poszczególnym obrazom oceny w skali cyfrowej, zgrywanie plików na płyty CD oraz DVD, szybkie lokalizowanie i przeglądanie obrazów oraz selektywne przeglądanie bazy danych. Udoskonalono również opcje retuszowania obrazów.

BSA za monopolem

■■ Darmowe oprogramowanie zostało zaatakowane po raz kolejny, tym razem przez przedstawicieli organizacji BSA, zajmującej się zwalczaniem piractwa. Czyżby więc „ktoś" sterował „niezależną" organizacją? Otóż BSA zaatakowała doradcę władz stanu Massachusetts (USA) – Petera Quinna, który uważa, że „władze powinny rozpocząć akcję, która umożliwi organizacjom stanowym przejście do roku 2005 na tańsze i mniej zawodne oprogramowanie Open Source". BSA słysząc to zaprotestowała twierdząc, że to „tworzy podstawy do rozwoju piractwa i narusza prawo". Ciekawe czyje prawo? Microsoftu???

... „DżejDżi", Izabella Stokłosa, Eeyore; Zdjęcia: Brother, Creative, iiyama, Canon, Nokia, LEGO

RANDAL NIE LUBI ODPISYWAĆ NA LISTY...

Randall godo

Skoro czytacie sobie w tej chwili CLICKA!, to jakby nie patrzeć, należycie do uprzywilejowanej grupy ludzi na świecie. Po pierwsze, umiecie czytać (co nie we wszystkich krajach jest takie oczywiste); po drugie, macie zapewne komputer, dom, pieniądze na drobne wydatki... Wydawać by się mogło, że to drobiazgi niegodne uwagi, komfort, do którego jesteśmy przyzwyczajeni i który traktujemy tak naturalnie jak oddychanie. Lecz by w pełni zdać sobie sprawę z naszego własnego szczęścia i dobrobytu, musimy zajrzeć w nieszczęście innych ludzi. Bo co powiecie o wstrząsającej historii dziewczynki z podwarszawskiej miejscowości, która przez kilka lat była przetrzymywana przez rodziców-zbrodniarzy w skrzyni o wymiarze metra sześciennego i leżała we własnych odchodach? W dodatku o tragedii wiedzieli sąsiedzi, a jak ostatnio doniosła prasa, również brat – ksiądz. Nie ma co, miłosierne miał serduszko! Co powiecie o chińskim dziecku pracującym w obozie koncentracyjnym, głodzonym i bitym po to, abyście wy mogli w polskich sklepach kupić zabawki „made in China"? Dlatego, kiedy czasami wkurzacie się na los, „podłych rodziców" niedających dostępu do kompa czy odpowiednio wysokiego kieszonkowego, pomyślcie sobie, że na świecie żyją miliony waszych rówieśników, którzy nie wiedzą nie tylko, czy następnego dnia będą jeść, ale czy w ogóle do następnego dnia dożyją...

– Randall

The best, ale...

Jesteście moim ulubionym pismem, gdy tylko ukaże się nowy numer, już lecę do kiosku go kupić. Ale...
1. Dajcie ankietę!
2. Spróbujcie współpracować z czytelnikami (tak jak „CD-Action")
3. Pod żadnym pozorem nie dawajcie pudełek na CD. To by tylko podniosło cenę!
4. Do gier, które zamieszczacie, dawajcie recenzję, bo niektórzy nie mają takiego dużego dysku, żeby każdą grę sprawdzać.
5. Recenzje są świetne, tak trzymać.
6. Qłak ostatnio się opuścił. Komiksy są słabsze niż kiedyś.
7. Ilość stron jest w sam raz.
8. Dajcie pełną wersję COLINA MCRAE RALLY 2.
9. Wasza cena jest w sam raz.
10. Dajcie z powrotem osobne top-listy dla konsol i dla PC lub wywalcie top-listę i wszystko o konsolach z CLICKA!. Bo to pismo dla pecetowców.
11. Dajcie jakieś dodatki do gier.
12. Randall, jesteś super!
13. Frogger, jesteś super!
14. Wszyscy jesteście super!

Serious Sam

Ankiety dajemy co jakiś czas (no dobra, dobra! – rzadko), a co do współpracy z czytelnikami, to przecież robimy to non-stop. Każdy może do nas napisać lub zadzwonić, mówiąc, co lubi, a czego nie w naszym piśmie. Preferujemy opinie pozytywne. Innych form współpracy nie przewidujemy – no, chyba że znajdą się osoby chętne od czasu do czasu wyręczyć nas w skomplikowanych czynnościach redakcyjnych (parzenie kawy i herbaty, przynoszenie ciasteczek z cukierni itp).

Pudełek nie dajemy i nie mamy takiego zamiaru – no, może gdybyśmy kupili po okazyjnej cenie kilka kontenerów pudeł od białoruskich przemytników... Krótki opis gry, której pełna wersja jest na płycie, znajduje się zawsze w dziale CO NA CD. Zamieszczenie pełnej recenzji to już chyba lekka przesada!

Kolega Qłak został przez nas pouczony i profilaktycznie wybatożony. Gdy dojdzie do siebie (właśnie go resetujemy), powinien działać poprawnie. Niestety, w tym numerze zwiększyliśmy ilość stron – mamy nadzieję, że nadal uznasz ją za odpowiednią...

Skoro jesteśmy pismem pecetowym, to osobna lista konsolowa jest całkiem zbyteczna, no nie? A z drugiej strony, czemu posiadaczom konsol mamy uniemożliwiać głosowanie? To byłoby niegrzeczne – a redakcja CLICKA! zawsze grzeczna jest... Dziękujemy za twoją płytę – niestety, znajdujące się na niej wirusy już znamy i nie umieścimy ich na naszym krążku. Mamy też problem z dodatkami do gier, które tak lubisz – aby je dać, musielibyśmy się pozbyć dem, które są równie fajne. Masz na to jakiś pomysł?

Radall wie, że jest super (powtarza to zawsze, stając rano przed lustrem). Frogger też wie, że jest super, bo usłyszał to od zezowatego beduina podczas pobytu w Kairze. My też wiemy, że jesteśmy super, bo... właśnie to nam napisałeś. I to koniec, bo się wzruszyliśmy...











Dajcie...

1. Ile kosztuje licencja na taką grę jak RAYMAN 2?
2. Czy moglibyście dać jakiś porządny RPG? Nie musi być z supergrafiką, tylko żeby była grywalna...
3. Czy moglibyście na CD dać skórki i pluginy do WinAmpa?
4. Kiedy wydacie nową FANTASY z książką?
5. Pamiętacie zniżkowe kupony na gry? Czy moglibyście dawać je z powrotem?
6. Czy moglibyście zamiast plakatów dać talię kart RPG? Chociaż przez 2 miesiące...
7. Czy na swoich płytach możecie dawać więcej dem oraz utworów z gier?
8. Od czasu do czasu moglibyście dać 3 CD i podwyższyć cenę pisma np. do 9 zł. Zapłacę.

▪▪▪ Norbert

Ceny licencji na gry są bardzo różne i zależą od wielu rzeczy, niektórych tytułów nie da się kupić za żadne (sensowne) pieniądze, bo producent wpadł na pomysł, że je sprzeda w pakiecie, np. jako „The best of Arkanoid" za jedyne 299 zł. Inne kosztują mniej, ale pod warunkiem, że jednocześnie kupi się inny tytuł (DIABLO za 15 $, gdy jednocześnie kupisz PRZYGODY KAPITANA KLOSSA za 75000 $). Konkretnej ceny nie możemy ci podać. To, jakie gry dajemy na CD, zależy od ich dostępności – czyli zgody producenta na sprzedaż praw autorskich. W przypadku RPG'ów trudno jest kupić cokolwiek. Pozostając przy zawartości płyty CD: CLICK! jest pismem głównie o grach, z tego powodu nie dajemy raczej programów, plug-inów i tego typu dodatków. Są one dostępne w innych gazetach. Sam CeDek też nie jest z gumy i nie da się go w nieskończoność rozpychać – choć staramy się, aby miejsce na naszych płytkach było wykorzystane jak najlepiej.

Na razie nie planujemy kolejnego wydania FANTASY z książką. Według najnowszych badań społeczeństwo polskie nie czytuje książek i ma problemy ze zrozumieniem instrukcji do magnetowidu – po co się więc męczyć? Jednakże zwyczajny (choć zmieniony i jeszcze ładniejszy numer) będziesz mógł kupić już 21 października. Kupony zniżkowe były efektem naszej współpracy ze sklepami z grami, niestety – sprzedawcom znudziło się oferować zniżki. Dopóki sytuacja się nie zmieni, kuponów nie będzie i nie mamy na to wpływu. Pomysł dania kart jest bardzo fajny, tylko że wtedy cena CLICKA! musiałaby bardzo wzrosnąć. Pamiętaj, że aby opublikować „oryginalne" karty, trzeba zapłacić autorowi rysunków. To samo dotyczy dawania na CD muzyki z gier.

I na koniec jeszcze jedno – piszesz, że jesteś w stanie zapłacić więcej za wydanie z 3 płytami CD. Być może ty tak, ale reszta naszych czytelników już niekoniecznie. A my musimy myśleć o wszystkich – także o tych, dla których dodatkowe 2 zł to spory wydatek.



Domowe przedszkole

Jestem waszym stałym czytelnikiem i piszę do was z prośbą: czy moglibyście zorganizować jakiś konkurs rysunkowy?

▪▪▪ Łukasz

Robótki ręczne od zawsze cieszyły się sporym zainteresowaniem niektórych członków redakcji. Konkursy rysunkowe są jednak dosyć przestarzałe – ale mamy lepszy pomysł. Już wkrótce ogłosimy zawody w projektowaniu najlepszego domku dla lalek (dla naszych czytelniczek) oraz w rzeźbie śnieżnej (temat: Wenus z Milo spotyka Apolla). Warunkiem będzie dostarczenie własnego śniegu ;-). A tak na poważnie, myślimy nad „plastyczną" formą konkursu na poważnie.



Rewolucja?

Jesteście spoko, the best, cool (...). A teraz mam kilka pytań itp. Czy CLICK! i CLICK! FANTASY robi ta sama redakcja? Dajcie raz na jakiś czas zamiast gry film. Macie w redakcji jakieś laski? Dajcie ich zdjęcia (najlepiej nago). Jak piszecie CLICK! W KINIE, to może pisalibyście CLICK! NA KONCERCIE? Kto odpisywał na listy przed Randallem? Zróbcie w CLICKU! krzyżówkę z nagrodami...

▪▪▪ Łukasz

I CLICKA!, i FANTASY robią w dużej mierze ci sami ludzie (poza częścią autorów). Uprzedzając tego typu pytania – KONSOLE też robi ten sam zespół. Jesteśmy wielowątkowi jak najnowsze Pentiumy i wielozadaniowi niczym robot kuchenny Zelmer. Filmy doskonale ogląda się w kinie i tam właśnie polecamy ci się udać, bo dopóki CLICK! jest pismem o grach, nie zamierzamy dawać w nim filmów, chyba że krótkich o grach.

Lasek w redakcji mamy kilka – Randall na przykład używa dębowej ze złoconą gałką, Frogger natomiast zawsze nosi za pazuchą laskę dynamitu (na demonstrantów). Jest też laska cynamonu w szafce w kuchni i Alaska (tam testujemy gry w warunkach polarnych).

Zgodnie z planem rozwoju czasopisma na lata 2003-2009 w najbliższym czasie planujemy wprowadzenie działów „NA KONCERCIE", „W ŁÓŻKU Z BRITNEY", „W GABINECIE GINEKOLOGA" oraz cyklicznego dodatku „MAŁY TERRORYSTA". Przed Randallem na listy odpisywałem ja. Zadowolony? A krzyżówek nie będzie, bo nie.



Na listy odpowiadał tym razem listonosz Zenon. Redakcja zastrzega sobie możliwość dokonywania zmian i skrótów w listach, jak i ośmieszania oraz urażania piszących...

Witajcie ponownie

Po dłuższej przerwie do CLICKA! powraca dział porad sprzętowych. W waszych listach powtarzały się często prośby o pomoc, tak więc postanowiliśmy przeznaczyć część miejsca do tej pory zajmowanego przez bełkoczące duo (Frogger & Randall) na bardziej treściwe rzeczy.

-- DżejDżi

Problemy sieciowe

Kupiłem razem z kolegą karty sieciowe 10/100 Mbps razem ze skrętką. Obaj mamy Windows 98SE. W panelu sterowania ustawiłem odpowiednie protokoły oraz „Klienta sieci Microsoft Networks" i nazwy komputera, grupę roboczą itp. W „Otoczeniu Sieciowym" widać oba komputery, można kopiować pliki. Nie wiem jednak, co zrobić, aby można było grać w gry (NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2, MEDAL OF HONOR). Dlaczego po zainstalowaniu sterowników do karty sieciowej komputer mi zwolnił przy ładowaniu systemu? Czy jest możliwe, aby go przyspieszyć? Do czego służy pamięć Flash na płycie głównej? Do czego służy gniazdo CNR? Jak oceniacie płytę Jetway JV266B VIA266A pod Athlona XP 1800+?

▪▪▪ Informatyk

Sprawdź, czy zainstalowałeś na obu komputerach protokół IPX/SPX – jest on niezbędny do grania. Po zainstalowaniu kart sieciowych komputer przy starcie instaluje protokoły sieciowe oraz szuka innych komputerów – stąd się bierze spowolnienie startu systemu i nie da się tego uniknąć. Pamięć Flash zawiera BIOS płyty głównej, a dokładniej jego część. Gniazdo CNR nie cieszy się obecnie zbyt dużym zainteresowaniem – do tego portu najczęściej można podłączyć specjalny modem.

Płyta JV266B nie należy już do konstrukcji najnowszych. Do jej budowy użyto chipsetu VIA Apollo KT266, który – jak na obecne standardy – nie zachwyca osiągami. Oczywiście Athlon XP 1800+ będzie z nią działał, jednak późniejsza modernizacja komputera praktycznie okaże się niemożliwa. Najważniejszym ograniczeniem, z jakim musisz się liczyć kupując ten model płyty, jest mała szybkość szyny FSB (co uniemożliwi pracę z najnowszymi procesorami – gdybyś modernizował komputer) oraz port AGX x4. Zaletą Jetwaya jest dość spora możliwość overclockingu (podkręcania procesora).

Za wolno...

Mam problem z PC (Athlon 1200 MHz, grafika Mint GeForce2 MX 400, audio AC'97 Via, płyta K7VZA, dysk 40 GB, pamięć 256 MB, Windows 98). Często muszę instalować system (ostatni raz 3 miesiące temu), gry mi się zawieszają. Szczególnie wolno zaczął mi pracować po zainstalowaniu drukarki, skanera i nagrywarki. Proszę o pomoc.

▪▪▪ Adam z Ostrołęki

Na początek muszę cię niestety zmartwić – płyta ECS K7VZA nie należy do konstrukcji udanych i potrafi po prostu „nie mieć ochoty" na działanie z pozostałymi komponentami komputera bez wyraźnej przyczyny. Częsta reinstalacja systemu w tym wypadku nic ci nie pomoże – trzeba to zrobić raz, a porządnie. Zanim zainstalujesz system ponownie (na czysty, sformatowany dysk), upewnij się jeszcze, że nagrywarka podłączona jest do drugiego złącza IDE, a dysk systemowy do pierwszego. Zaopatrz się także w najnowsze wersje sterowników do karty graficznej (www.nvidia.com) oraz płyty głównej (www.ecs.com.tw), a także nowe biblioteki DirectX dla twojego systemu. Po instalacji systemu zainstaluj najpierw sterowniki ECS (dla chipsetu, portu AGP, kontrolery IDE – tak jak zaleca producent płyty). Zresetuj PC, zainstaluj sterowniki karty graficznej, a na końcu DirectX!

Ponieważ nie posiadasz zbyt wiele pamięci RAM, a twój procesor nie jest demonem prędkości, zadbaj o to, aby przy starcie systemu nie uruchamiały się niepotrzebne dodatki (monitory stanu drukarki, programiki kontrolujące skaner czy nagrywarkę). Zazwyczaj to one mogą spowolnić działanie sprzętu.

Jaką grafikę wybrać?

Chcę kupić sobie nową kartę graficzną (do 1000 zł max.). Mam Athlona XP 2000+, płytę MSI KT4V KT 400, Sound Blastera Live! Chciałbym kupić GeForce FX 5600 128 MB AGP x8. W sklepie powiedziano mi, że bardziej opłaca się kupić Radeona 9500 PRO. Gdzie indziej usłyszałem, że lepszy będzie GeForce 4 4200 Ultra.

▪▪▪ Darek

Z powyższych modeli kart graficznych wybrałbym Radeona 9500, ale pod warunkiem, iż będzie to model z odblokowaną szyną 256 bit. Taka wersja wyprzedzi nie tylko dwie pozostałe karty, ale nawet nowsze Radeony 9600. Różnica w wydajności może nawet sięgać 30%. W testach wydajności dosyć nieciekawie wypada też GeForce FX 5600, od którego szybszy często jest jego poprzednik – GeForce 4 Titanium 4200. Oczywiście kupując kartę weź pod uwagę fakt, że nawet modele korzystające z tych samych układów i pamięci mogą znacznie się różnić wydajnością, w zależności od... producenta (a dokładniej jakości wykonania).

Który najlepszy?

Który z procesorów (Pentium 4, Athlon XP, Athlon, Celeron) jest najlepszy? Coś złego dzieje się z kartą graficzną, gdy gram w różne gry – wyskakują wtedy kolorowe pasy na ekranie.

▪▪▪ Wojtek

Zarówno Athlon XP, jak i Pentium 4 są procesorami nowoczesnymi oraz szybkimi i wydajnymi. Decyzja o zakupie jednego z nich dyktowana jest często względami finansowymi – procesory firmy AMD są wyraźnie tańsze niż produkty Intela. Jeśli do tego uda się kupić układ łatwo dający się overclokować (podkręcać szybkość jego pracy), może się okazać, że masz szybki procesor za (dosłownie) pół ceny jego odpowiednika konkurencji. Athlon (bez literek XP) jest wolniejszym poprzednikiem serii XP, zaś Celeron to propozycja Intela skierowana dla mniej wymagających użytkowników.

Opisywane przez ciebie problemy z wyświetlaniem grafiki mogą wynikać ze złego działania sterowników karty graficznej oraz bibliotek DirectX. Zainstaluj najnowsze sterowniki, a następnie DirectX – koniecznie w wersji językowej zgodnej z twoim systemem!

Płyta i procesor

Chciałbym uzyskać informację, czy moja płyta główna (Gigabyte GA-7ZM) obsłuży procesor Athlon XP 2000+?

▪▪▪ Marcin

Według danych producenta, płyta ta nie obsługuje procesorów nowszych niż Athlon 1.4 GHz oraz Duron 1.3 GHz (czyli nie będą z nią pracowały żadne Athlony XP). Generalnie jest to konstrukcja na dzień dzisiejszy przestarzała i praktycznie niemodernizowalna.

Sprzęt do gier

Jak kupić komputer, który będzie najlepiej nadawał się do gier? Co zrobić, aby nie trzeba było go szybko modernizować?

▪▪▪ Maciek

Postęp techniki jest nieubłagany, tak więc nie ma sposobu, aby komputer się nie starzał. Można ten proces jednak opóźnić. Kupując PC zwróć uwagę przede wszystkim na płytę główną – im nowocześniejsza, tym więcej lat wytrzyma (będzie obsługiwała nowsze procesory, szybsze pamięci czy urządzenia korzystające z nowych interfejsów). Nie warto oszczędzać na karcie graficznej, jednak tu trzeba uważać na sztuczki producentów (różnice wydajności modeli MX, Titanium czy Ultra w wypadku GeForceów 2, 3 oraz 4) – dużo droższy, najnowszy produkt może być mniej wydajny niż starszy! Mniejszą uwagę przywiązuje się do dysków twardych, nagrywarek czy kart dźwiękowych – ich wymiana jest mniej kosztowna.

Zacina się...

Po mniej więcej godzinie grania komputer się tnie. Zacina się w najmniej spodziewanym momencie lub przynajmniej wolniej chodzi – między innymi w grach GTA 3, ENTER THE MATRIX, czy BATTLEFIELD 1942. W moim komputerze jest Athlon 1402 MHz, 256 MB pamięci, DVD, Sound Blaster 128 PCI i karta graficzna GeForce 2 MX 400. Myślę, że to wina karty graficznej, ale nie jestem pewien. Napiszcie proszę, co wymienić, by komputer współpracował z wymienionymi programami i z tymi, które dopiero się ukażą. Proszę o podanie kosztów modyfikacji sprzętu.

▪▪▪ Znerwicowany gracz

Nie napisałeś, jaką płytę główną posiadasz, a tutaj właśnie może kryć się tajemnica niestabilnej pracy systemu. Parametry twojego sprzętu nie są najgorsze i powinny wystarczać do gier. Oczywiście musisz się liczyć z tym, że będą ukazywały się programy o znacznie większych wymaganiach. Na przyszłość warto by było zmienić kartę graficzną (tu raczej unikaj modeli MX, które są dosyć okrojonymi wersjami zwykłych GeForceów) i dźwiękową.

Problemów ze zwalnianiem bądź zawieszaniem się systemu w twoim wypadku upatrywałbym raczej w oprogramowaniu. Na pewno Windows Millenium nie są najlepszym produktem Microsoftu i jak możesz, to zmień je na Windows XP. Poza tym zadbaj o to, abyś miał jak najnowsze sterowniki dla płyty głównej, karty graficznej i dźwiękowej, no i oczywiście DirectX. Tu ważna jest kolejność instalacji: najpierw sterowniki dla płyty głównej, potem grafika i dźwięk, na koniec DirectX.

ZWYCIĘZCY KONKURSÓW

TOP 13 – grę otrzyma: Wojciech Jaskot z Gryfic

50 x DVD: Zabójcza Broń 4 – otrzymają: Adrian Berkowski z Mysłowic, Maciej Paul z Stęszewa, Dariusz Kiętyka z Krakowa, Grzegorz Radomyski z Wiśniewa, Konrad Paluch z Krakowa, Łukasz Barylski z Wrześni, Krystyna Noga z Gliwic, Krzysztof Kulig z Nakła, Kamil Jóźwiak z Świnoujścia, Maria Żebrowska z Wrocławia; **TEORIA SPISKU** – otrzymają: Michał Chrustowski z Gorzowa Wielkopolskiego, Radosław Karbowniczek z Skaldmierza, Aneta Markiewicz z Pruszkowa, Zbigniew Olszak z Warszawy, Jakub Kuszyński z Warszawy, Jakub Przybylski z Puław, Bartosz Pacuła z Rabki Zdrój, Dominik Seweryn z Krakowa, Adam Majorke z Piły, Damian Sikorski z Witnicy, Eryk Lemanowicz z Kotlej, Jolanta Zawada z Gdańska, Tomasz Puka ze Stalowej Woli, Joanna Krajewska z Łodzi, Robert Buzar z Boguszowa-Gorce, Adrian Pyka z Bytomia, Tomasz Wawrzyniak z Międzyrzewa, Krzysztof Maj z Woldroma, Mateusz Niemczyk z Pobiedzisk, Mieczysław Michalik z Bytomia Odrzańskiego, Piotr Janiszewski z Warszawy, Jakub Sulima z Olecka, Tomasz Tarasiński z Chełmży, Adrian Skoczylas z Kwidzyna, Grzegorz Gajewski z Żar; **ROMEO MUSI UMRZEĆ** – otrzymają: Tomasz Sobieszek z Wrocławia, Piotr Janusz z Bielska Białej, Mariusz Olesiejuk z Gliwic, Mateusz Wójt ze Skierniewic, Jadwiga Dudek z Łódzi, Andrzej Patos ze Szczecina, Grzegorz Marszałek z Łodzi, Dariusz Szyszkowski z Gdyni, Konrad Bidzińskі z Gdyni, Piotr Kwiatkowski z Wrocławia, Bartosz Malawski-Róg z Łańcuta, Przemysław Dziadek z Cieszyna, Waldemar Cichoń z Wysowej, Kamil Melke z Bolesławca, Zbigniew Jaworski z Białego Boru

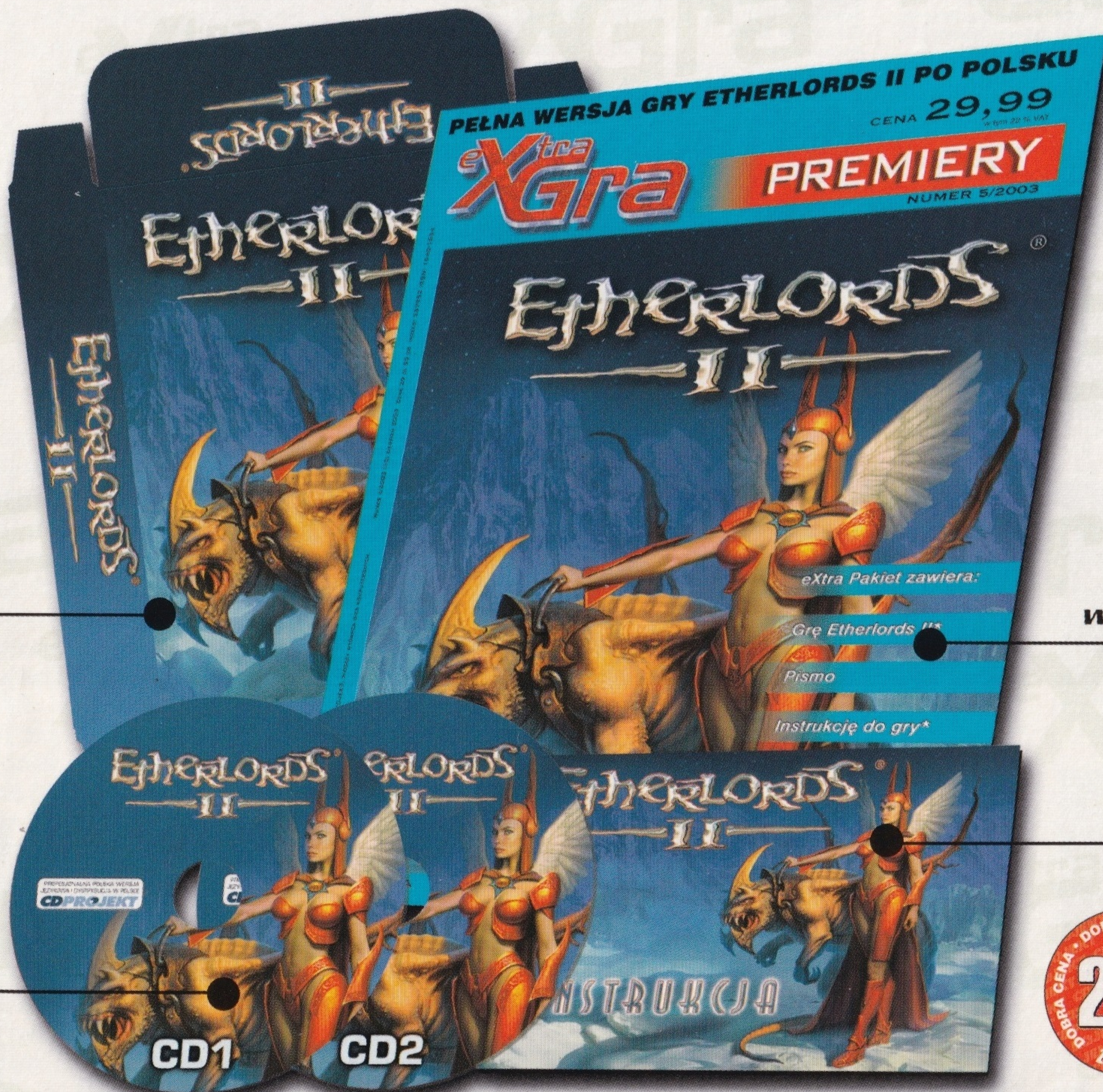
LOGITECH CORDLESS CLICK! – PLUS OPTICAL MOUSE otrzymują: Bartosz Samojlik z Dąbrowy Białostockiej, Gertruda Bies z Kęty, Kamil Tomaszek z Pisarowicy, Bartosz Popowicz z Przemyśla, Iwona Szpak z Oleśnicy; **LOGITECH CLICK!** – OPTICAL MOUSE otrzymują: Tomasz Jurczyk z Zielonej Góry, Damian Lewinowicz z Świdnicy, Tomasz Niewiadomski z Łódzi, Bernard Mendowski z Solca Kujawskiego, Szymon Jeziorko z Łaz; **LOGITECH CORDLESS CLICK!** – OPTICAL MOUSE otrzymują: Robert Chrzanowski z Ksawerowa, Marcin Bobiński z Łodzi, Krzysztof Nowaczyk ze Strzałkowa, Adam Andrulewicz z Suwałk, Bartosz Kowalczyk z Warszawy; **TERMINATOR 3** – Dariusz Petrow z Łodzi, Wojciech Kędzierski z Włocławka, Renata Zaleciło z Braniewa.

Zwycięzcom serdecznie gratulujemy

W NASTĘPNYM NUMERZE DŁUGO OCZEKIWANE ROZWIĄZANIE KONKURSU URODZINOWEGO CLICKA!

ETHERLORDS II ZA 29.99!

W sprzedaży od 15 października!



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja do gry

2 płyty CD z grą





ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Niezwykła saga trwa. Etherlords II przeniesie Cię do Świata Eteru, w nowe obszary fantastycznych możliwości. Poprowadź swojego bohatera ku niezapomnianym przygodom w pięknej i zarazem groźnej krainie, by rozwikłać ostateczną tajemnicę. W tej grze masz możliwość rozgrywania magicznych pojedynków toczonych w pięknym, trójwymiarowym otoczeniu połączonych z fabularnymi elementami gier RPG. Nowe stworzenia i zaklęcia zapewniają tysiące możliwości taktycznych. Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gry w każdym kiosku!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA WIELKIE HITY Z GRĄ THE SETTLERS III WRAZ Z WSZYSTKIMI DODATKAMI!











